MEGAHELPLINE ★ MOH: FRONTLINE, FINAL FANTASY 10, DEUS EX...

PSX

ČASOPIS ZA PLAYSTATION KULTURU

ISSUE 37/38 JULY / AUGUST 2002

AKTUALNO PlayStation 3

VELIKA NAGRADNA IGRA

osvoji: volan, kontrolere, PS2 igre...

Revolucija u igrama

The Getaway

Razotkrivamo najveći hit ove godine

V-Rally 3

Colin McRae 3

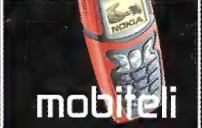
PSone hit!

Delta Force Urban Warfare

ljetni reset

ekstremni sportovi

partiji



mobiteli

test discmana

4x Simpa ti&ja

Ovo ljeto odaberi čak 4 Simpa ti&ja broja i razgovaraj za samo **50 lipa/min**! I to nije sve... uz najpovoljnije razgovore šalji i SMS poruke za **samo 25 lipa!**
Što čekaš, nazovi **098 1524** i slijedi govorne upute.

Simpa

Pri svakoj nadoplati Simpa računa jednom možeš besplatno promijeniti sva 4 Simpa ti&ja broja. Akcija traje do 31. kolovoza. PDV nije uključen u cijenu.

HT Hrvatski Telekom

www.ht.hr

novi broj u prodaji

/Start

/ GLAVNI UREDNIK_
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr

/ IZVRŠNI UREDNIK_
Amar Rešić
amar.resic@janus.hr

/ NOVINARI_
Danijel Reškovac, Berislav Jozić, Tanja Vitas, Danijel Milčić, Ivan Bolkovac, Krešimir Jozić, Tomislav Tomašić, Nevenka Šalat, Igor Milanović, Vedran Sandić, Hrvoje Herceg

/ LEKTORICE_
Ankica Đerek
ankica.djerek@janus.hr
Jasmina Sočo
jasmina.soco@janus.hr

/ GRAFIČKI UREDNIK_
Stjepan Perković
stjepan.perkovic@janus.hr

/ PRIJELOM I OBRADA_
Marin Perić
marin.peric@janus.hr

/ REDAKCIJA_
10000 Zagreb, Čakovečka 17
tel +385 (0)1 363 66 81, 363 66 83
fax +385 (0)1 363 66 78
e-mail: psx@janus.hr

/ IZDAVAČ_
EUROPAPRESS HOLDING d.o.o.
10000 Zagreb, Odranska 1/1
Uprava:
Ninoslav Pavić, predsjednik
Christoph Rohner i Uroš Šoškić, direktori

europapress HOLDING

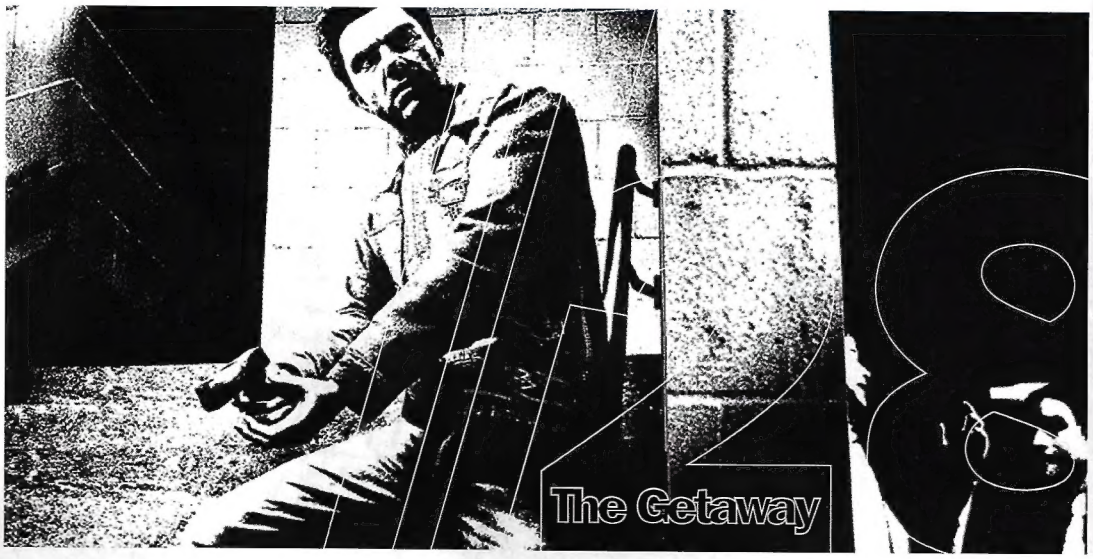
/ PRODAJA, MARKETING, PROMOCIJA_
Direktorica Sanja Mlačak
tel +385 (0)1 610 30 21
Direktori odjela:
Ivo Valečić - prodaja, tel (01) 619 18 00
Darko Jambrušić - marketing, tel (01) 616 19 25
Ivanka Filipović - promocija, tel (01) 610 30 24

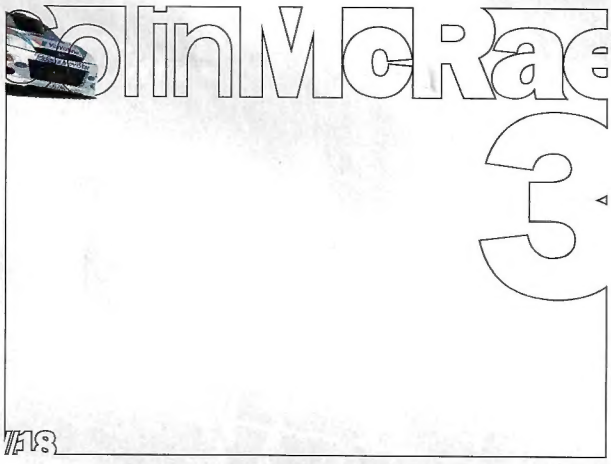
/ DISTRIBUCIJA_
Tisak d.d. Zagreb, Slavonska avenija 2
Distri press d.o.o. Zagreb, Majstorska 6
Delo prodaja d.d. Slovenija, Ljubljana, Dunajska 5
Inter-press d.o.o. BiH, Široki Brijeg, Fra D. Mandića bb
Inter press d.o.o. SRJ, Ruma, Ive Lole Ribara 105a
Arena d.o.o. Makedonija, Skopje, Ive Lole Ribara 132
W.E. Saarbach GmbH, Duetschland, Hans Bockler Str. 19, Postfach 1562, 50534 Hurth Hermulheim
Moderner Zeitschriften Vetrieb GmbH & Co KG, Deutschland, Breslauer Strasse, 85386 Eching

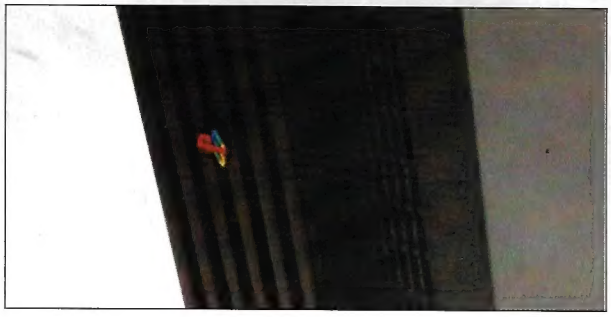
/ PRETPLATA_
TISAK d.d. Zagreb, Slavonska avenija 2
(s napomenom: Služba pretplate)
tel +385 (0)1 364 12 27

/ IZRADA FOTOLITA_
HAND DESIGN d.o.o. Zagreb

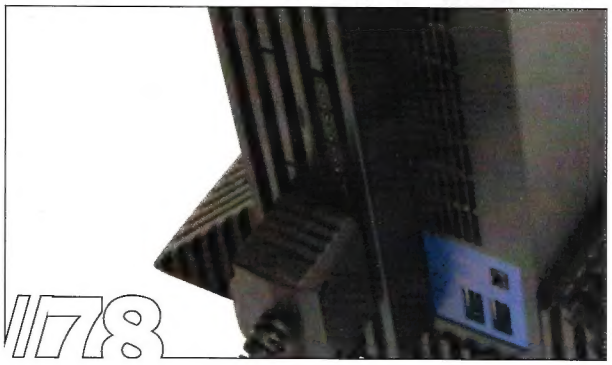
/ TISAK_
VJESNIK d.d.
10000 Zagreb, Slavonska avenija 2







Hardware



001 //
002 //
003 //
004 SADRŽAJ
005 //
006 KONTAKT ZONA
007 //
008 NOVOSTI
009 //
010 //
011 //
012 //
013 //
014 //
015 MADE IN JAPAN
016 AKTUALNO: PS3
017 //
018 COLIN McRAE RALLY 3
019 //
020 //
021 //
022 PRIMAL
023 //
024 THE THING
025 //
026 TOYZ 4 THE GIRLZ AND BOYS
027 //
028 RAZOTKRIVANJE: THE GETAWAY
029 //
030 //
031 //
032 //
033 //

INTRO_ // LJETNI DVOBROJ

DOBITNICI NAGRADNE IGRE "KRENI I TI OD PAKLA DO RAJA" IZ PROŠLOG BROJA PSX-A SU:

DVD> **Branko Horvat** iz Valpova

VHS> **Marina Pervan** iz Splita

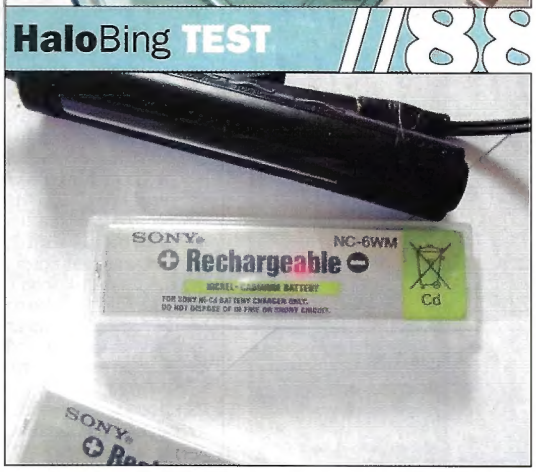
CD> **Daniel Peić** iz Požege, **Matko Kosmat** iz Donje Stubice i **Daniel Drvodelić** iz Zagreba

Čestitamo svim sretnim dobitnicima

THE GETAWAY! Konačno u "opipljivom" obliku. Dosta nam je svih dosadašnjih artova i ušminkanih fotorealističnih slika koje potpisom sugeriraju da je riječ o slikama iz same igre (*which is not the case*). Tražimo "stvarne" slike, trailere, demoe, ma barem informacije da se od projekta nije odustalo. I dočekali smo ih - na ovogodišnjem E3-ju je prikazan *Getaway* u punom sjaju, kao što se i očekuje od budućih hitova, a sve impresije, doživljaje i intervjue s developerima igre pročitajte u opsežnoj temi ovog broja. Ovo će ljeto biti sjajno za sve ljubitelje relija, već sad mogu tesati prstiće na izvrsnom *V-Rallyju 3*, a kad ga izguštaju i vrate se s mora, nastavit će usavršavanje vozačkog umijeća na nedodirljivom *Colin McRae Rallyju 3*. Što će nam on sve ponuditi i što nam već danas nudi *V-Rally 3*, pročitajte naravno u ovom broju PSX-a. Točnije dvobroju, i to prvom otkako postoji. Kontroleri nam vire iz glave i vrijeme je da i mi odemo na godišnji. Idući, 39. broj izaći će 10. rujna, a dotad uživajte u broju pred vama u kojem je osim gorespomenutih hit igara bilo mjesta i za veliki helpline, dvostruko veći RESET u specijalnom ljetnom izdanju, nove vijesti, najave, recenzije te recenzije za PSone konzolu među kojima posebice ističemo *Delta Force Urban Warfare* - možda posljednji veliki hit na PlayStationu.

Ugodni praznici i godišnji odmor uz našu ljetnu nagradnu igru // **Dario Zrno**

034 LJETO U IŠČEKIVANJU
035 //
036 //
037 //
038 UVOD U RECENZIJE
039 //
040 V-RALLY 3
041 //
042 //
043 //
044 //
045 //
046 AGGRESSIVE INLINE
047 //
048 SKY GUNNER
049 //
050 F1 2002
051 //
052 TOUR DE FRANCE
053 MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING
054 UFC THROWDOWN
055 //
056 WAY OF THE SAMURAI
057 //
058 SUPER TRUCKS
059 ENDGAME/LETHAL SKIES ELITE PILOT
060 MONSTER JAM: MD/SCOOBY-DOO
061 EVERBLUE
062 NEXT GENERATION TENNIS
063 SHIFTERS/SAVAGE SKIES
064 DIGIMON WORLD 3
065 DD REVOLUTION KONAMIX/THE HOOBS
066 DELTA FORCE: URBAN WARFARE
067 //
068 ALL STAR RACING/AF PLAYER MANAGER 2002
069 HOOTERS ROAD TRIP/PP: SPORTS TRIVIA
070 HELPLINE/PITANJA I ODGOVORI
071 //
072 HELPLINE/MOH: FRONTLINE
073 //
074 HELPLINE/FINAL FANTASY 10
075 //
076 HELPLINE/DEUS EX
077 //
078 HARDWARE
079 //
080 //
081 RESET
082 RESET/LIFESTYLE
083 //
084 //
085 //
086 RESET/HALO BING
087 //
088 RESET/HALO BING TEST
089 //
090 RESET/900MHz
091 //
092 RESET/GO!
093 RESET/LINK!
094 RESET/PSX@HOLLYWOOD
095 //
096 RESET/U CENTRIFUGI
097 //
098 DIM ZA KRAJ
099 //



mailbox

PIŠITE NAM NA: JANUS EPH (PSX - KONTAKT ZONA), ČAKOVEČKA 17, 10000 ZAGREB @ **E.MAIL:** psx_pisma@janus.hr

A lijepo vam je na moru, je l'da? Hvala na pitanjima, i u Zagrebu je slano i mokro. Toga se i užasavamo. Ali stat ćemo mi i tome na kraj, evo vama pisamaca za dvobroj, a mi počinjemo kružiti obalom u potrazi za kojom dobrom partijom na Playu. Molimo vas, ako nas vidite, ne bježite, mi bismo se samo malo igrali, nismo toliko divlji...
Ugodan provod!

Sjedite u svojim malim uredima s puno kompjutora i plejstejšna i igrate najnovije igrice do iznemoglosti (a da ih ni ne morate kupiti). Kad igricu odigrate, napišete o njoj nekoliko ulomaka (normalno, ne morate paziti kaj pišete, možete zaje.... koga hoćete, možete pisati kaj vas volja) i još kaj je najbolje - za to dobivate pare. ZAKON!!!!! Kad narastem bit ću recenzent - u Pisiiksu, naravno.
P.S. MGS2 je zakon
P.P.S. MGS2 rules
P.P.P.S. MGS2 je kralj
P.P.P.P.S. Imam cucka koji se zove Maxi i jako je ružan
P.P.P.P.P.S. Reškovčeva kolumna je najbolji dio časopisa
Rens

// SMS SPACE

Resho, di je mjesenje Virtual Sexa? Reka si u iducem broju, a od tosa nista.
Titan

Reka san da prvo 'oću svjedodžbe na uvid!

Durovicu, smrdis skoro kolko i Xbox. A vi prestanite objavljivati mjesove uvrede. PS2 rulz!

Jesi sad čuo, Đuroviću?! Inače, Xbox miriše lijepo.

Ma sta znaci <Matrix iliti slavom u Pijesak>? Post scriptum: Reskovac je zakon!

Nešto kao bježanje u virtualne svjetove? Ma, koji li je svijet uopće pravi?

Ja sam Balkan boy i smrdim na znoj, ovisam sam o cevapima i burecima. Molim koleeu Reskovca da mi pomoene oko moje ovismosti! Rambo iz Umaga

Preporučujemo burek za doručak i večeru, a ćevape za ručak. Peri se na Staru godinu, ili kad pada kiša.

Gdje u Hrvatskoj mogu nabaviti Final Fantasy 10 na engleskom?

Gdje god ga kupio, kad izađe PAL inačica. Mi ga još nismo vidjeli na nekom drugom jeziku u našim krajevima.

LJUDI MOJI, KOJI STE BILI I OSTALI MI NAJDRAŽI, VIŠE NE KUPUJEM VAS ČASOPIS ZATO JER SAM DOBIO KOMPJUTOR, A NEMAM PLAYSTATION 2.

Eto ti ga na!

POJAŠNJENJE
Da je Exotic, iz prošlog broja, gledao shiri znao bi da Korejci imaju jednu tipku na računalu koju kad jednom stisnu, dobiju npr. kuće, kad je stisnu drugi put, dobiju zgrade, a kad je stisnu treći put, dobiju kolibe itd. Tako im svaka tipka označava jedno područje. Jedna je za stambene objekte, druga za vozila, treća za vrste zimzelenog drveća itd. No danas sve češće koriste engleske tipkovnice, a engleski im piše i na mobitelima. Oprostite što sam vam dosađivao. Ajd!
spywo 2002

A kad hoće vikendicu okruženu listopadnim drvećem?
KRITIKE I PITANJA
Poštovano uredništvo PSX-a!!!
Stvarno ste odlični i nema vam se što zamjeriti. Dobro, imam nekoliko kritika i nekoliko pitanja (nitko nije savršen).
Kritike:
1. Promijenite sadržaj, nije pregledan, stvarno se teško snaći u njemu, onaj prijašnji je bio odličan.
2. Stvarno je nepotrebno recenzirati igre koje ne zaslužuju da se uopće prodaju...
A sada pitanja:
1. Stvarno mi nije jasno kako igra *Fatal Frame* može biti rađena po istinitoj priči?? Ja sam je prešao i stvarno je odlična, ali ne vjerujem da je istinita, pa kol'ko ja znam tvorac igre ne može to sam tak' ubacit??!!
2. Felicita open? Zvuči poznato? Turnir u *Pro Evolution Socceru*, možda znate kad točno počinje?
I to bi bilo sve od mene, nastavite tako. Svi obožavatelji hororaca i naravno *MGS-a*, nek' mi se jave na renata.horvat1@zg.hinet.hr ili na: icq:120055310. Nadam se da ćete mi objaviti pismo jer ovo je treći put da vam pišem (treća sreća?)
Solid Snake

Kritike uvažavamo, na pitanja odgovaramo:
1. Lako za igru. A svi oni američki TV filmovi rađeni po istinitim pričama?
2. Još nismo sigurni zbog organizacijskih problema. Budite na vezi.

AH, TA PROKLETA SREĆA
Vi pisiiksovci ni ne znate kako ste sretni ljudi.

VRAŽJA POSLA
Konichiwa (ako se tako piše)!!!
Pišem vam prvi put (zapravo, prvi put pišem bilo kojem časopisu). Čitam vas od prvog broja i mogu vam reći da ste fenomenalni. PSX konstantno napreduje na bolje, a drago mi je da niste izgubili svoj humoristični stil pisanja recenzija. Moja igraća "karijera" počela je na "crnoj zvijeri", ali ne na PS2, nego na Atariju 2600 koji još i danas čuvam (još koja godina pa ću ga prodati za milijune kao unikat i ostatak života provesti u ljenčarenju). Nakon toga uslijedile su različite no-name konzole, a onda PC i PSX1, a onda naravno i PS2. Morate priznati da je to prilično impresivno za 21-godišnja-

// PISMO MJESECA

PSX - KULTURA ST 26.06.
Bilo je to davno na brdovitom Balkanu... kad san sa ćaćon u renou 4 priša prvi put granu. Via Trst. Stiga nazad u Split s osmjehom i sivonjom s malon zelenom leddijodon. Na njemu je pisalo C64. Prva kazeta i odma Soccer 2. Pružavka Micro Soccer te rasturia Emili Hugs Soccer. Zaluđen nogometon upa u lokalni Jadran KS te izbačen otprilike u isto doba kad i iz škole. Osnova zajebantsku nogometnu ekipu MNK Iskustvo. Igra balun, loka pive. Proda Commodore, dobro se uvida. U vjetrovima rata '93. zaradia lovušu, kupia Amigu. SWOS se tada pegla po trideset sati u komadu. Glavna je šema bila da skupimo lovu za demižanu vina i šteku cigara. To je bia minimalac za plasman do finala. I tako godinu dana. Svaki dan. Sexualno postili, djevojke ne imali, homićima nas pokrstili. '94 minja "petstoticu" za ligu prvaka. Izdrža do trećeg miseca, mislin Hajduk. Puka mozak, nije moga više bez 343-ice, Buco mi preporučija PS. I tu počinje nova epizoda my lifea. Prvi "one" s prekidačen sa strane. Prvi ISS i ništa više nije bilo isto. Ekipa SWOS-ovca , recimo petorka, koja je slomila džojstika i džojstika te usavršila rad s pištoljem lemilicom te zamjenu pločica ispod smjerova s digitronskih prekidačima našla se pred novom evolution stepenicom. ISS nas je fleša i drži do dana današnjeg. Naravno, tu nastaju i PROBLEMI. Kako. Lipo. Autor teksta se u međuvremenu upisa u knjigu kod matičara. Dobija i proširenje na dva sisavca. M i Z, 4 i 3 godine starosti. Izgubia prostor za turnire. Kum mi otiša na bauštel u Njemačku. Javlja da marku još prežalio nije. Drugom priki se stariji brat zazenija. Dovuka doma ženturaču, a mlađeg bracu (mog Asa) izbacilo iz sobe te potiralo na brod. Nek' zaradi. I tako to. Tribalo se snać za prostor. Ulazili smo u one kockaste šakte po ulici i tu spajali struju.

Pitamo se hoće li te murja legitimirati kad budeš imao PSX-ovu majicu? Ako ne upali, javi, donijet ćemo vam turpijicu u torti. Pozdrav ekipi manualaca!

Odustali radi tehničkih problema."Sivonju" zaminili "darkerom", a šahtu klupama. Spojili bi struju u nečiju drvarnicu pa produžnim kabelom iza kuće, na klupe. Samo ono oko ponoć, ponoć i po, čuješ tako poznati upit: dobro veče, vaše osobne karte, molim. Čiji je ovo KOMPJUTOR? Momci recite nam odakle van ta TELEVIZIJA? Di ste se spojili na ENERGIJU? Stigla je naša policija. Na oprezu su, okruži nas njih tri, a četvrti kopa po obližnjem grmlju u potrazi za ko zna čim.
Racija. Nema, brale, prekid nogometnog festivala i fajrunt. Di im je PSX kultura. Kasna je ura, neko je zva panduriju, a i ko zna šta mi tu kemijamo u tami noći. Ne pali nam ni deviza sportom protiv droge. Redovito bivamo rastjerani uz poruke da nećedu oni ovdi nikakva okupljanja te da će doć roditelji po nas u postaju. Koji roditelji redarstvenice, pa ja san roditelj. Tvoj problem šta te nisu na obrazovanju u Dubravi učili opsajdu i igri sa 22 igrača di gotovo uvik pobjeđuju Njemci. Idi vataj kriminalce, a ne diraj nam u zelene ravnice. Drugi problem su oni mladi zumbuli naše ulice. Nove nade ISS-a. Mi manualci ih populamo zovemo generacija automatic. Čisto nesvatljivo kako netko može bit takvi gelipter pa da igra na automatski? Pa jebote, sljedeći put će mi neko doć na turnir pa puknit da je on samo trener, a Brazil njegova izabrana vrsta. On će to ovako sa selektorskog mista rješavat. Bože pomozi našim pionirima. Smrt automaticima (bez iznimki).
Prije neku večer nam se desila zanimljiva zgoda. Žena mi je radila noćnu u bolnici, dica Deportivo La Punica, prostor je bia osiguran. Nas četvoro se montiralo i ajde pegla. Dva automatska : dva manualca. Bilo je vruće pa se hladno vino brzo popilo. Dućani rade do ponoći, nema se di sprovest dotok. I tada san se sitia prve rečenice koju mi je uputija ženin dida iz Visica kad me prvi put vidija u 8 uri ujutro. Baba, daj malom rakije, s puta je stiga. Ja mu sportski uzvratim da ne bih, hvala, jutro je, nisan ništa ia. Dobro, baba, daj mu onda mlika. I više mi se nikad nije ni obratia. Dobro onda, dragi moji automatski. Večeras igramo novu igru. Vi se ionako uvik pušete da ste bolji od nas pa ćemo onda ovako. Ja i moj manualac kontra vas dvojice. Koja ekipa primi gol iksitra čascu rakije. Tople. Onako iz plastične dvolitrenke. O.K.? O.K.! Brzo su se skupili i odbaljezgali u tamu. Skinuli smo multy tab i nastavili solo. Na istu shemu jedan gol, jedna čaša, jedna vizija. Pa smo nakon 4-5 partija došli do izvođenja jedanajsteraca. Tada je rezultat posta nebitan. Pa smo onda igrali ko napravi korner, naravno pije čašu rakije. Faul čaša... Sljedeće čega se sjećan je da mi je žena ujutro otrgnula manualca iz zagrljaja i škarama odsjekla ... skart kabel. Nema veze, važno da je sport pobjedia. Jedino ostaje da citiram velikog ISO maga na privremenom turnačenju nogometnih taktita u sanitariji vojarne Borongaj, a upućen je onima kojima PS minja igrače i zabija golove: Jednog dana kad vam dlačice niknu i mila vila vas u postelju odvuče, tražit ćete opciju, a opcije neće biti, manual ćete morati, ona neće automatski htiti.
Poštovano uredništvo, časopis je I. liga, nastavite i dalje donositi osmjehe na lice dvadesetog u mjesecu te ukinite rubriku helpline. Prohodi DA, šifre NE.
no.2
P.S. Ako ste zainteresirani za praćenje te reportažu o virtualnom turniru "Šahta 2002", bit će nam čast ugostiti vas negdi krajem 7. miseca. Nije baš ko Tokijo, ali bambus, blitva i džojstik osigurani. (OZBILJNO)

// RAT SE NASTAVLJA

Pozdrav!
Prvi put vam pišem, i to kao odgovor na Alenovo pismo iz prošlog broja koji je zaključio da su sve konzole osim PS2 smeće. E pa nije tako.
Kao prvo, vlasnik sam PS2 konzole i mislim da je odlična, ali to mi ne daje pravo da pljujem po Xboxu i Game Cubeu.
Te konzole su jednako kvalitetne, ako ne i bolje od PS2. Gospodin Alen je napisao da Game Cube ima znatno slabije perfomanse od PS2. Po njemu Nintendova konzola ima 405 MHz, 64 bit CPU i 64 MB RAM. Po tome je izračunao da je PS2 znatno jači i ima bolju grafiku. Sve je to gospodin Alen točno proračunao, ali se koristio starim podacima koji su prije izlaska kozole promijenjeni. Dakle, GAME CUBE ime 485 MHz!!! 128-bitni procesor!!! I 64 MB RAM-a! Kad to usporedimo s 333 MHz, 128-bitnim procesorom i 32 MB RAM-a koje ima PS2, dobit ćemo sasvim drugačije rezultate koji kažu da Game Cube može prikazati bolju grafiku od PS2!!!
Nadalje, Xbox je i više nego dobra konzola koja u sebi ima i modem i tvrdi disk, sve to za cijenu PS2, osim toga ima brdo dobrih igara od kojih je najbolja HALO, i ne samo to - uskoro izlazi i MGS2 za tu konzolu.
Za Game Cube sam siguran da će dobro proći jer je za nj najavljeno mnoštvo kvalitetnih naslova poput *RE* serijala, *Metroid Primea* (koji je dobio nekoliko nagrada na ovogodišnjem E3-ju), nove *Zelde* itd.
Ponavljam, veliki sam fan PlayStationa 2 i siguran sam da nijedna konzola ne može oduzeti prvo mjesto Sonyju, ali moram priznati da su Microsoft i Nintendo dostojni suparnici i da sam zbog nekih igara ljubomoran na vlasnike njihovih konzola.
Još bih spomenuo da je žalosno što nove igre imaju sve bolju grafiku, a sve lošiju igrivost, tu jedino treba pohvaliti Nintendo jer im je igrivost uvijek na prvom mjestu i ne zaboravimo na RARE, tvrtku koja radi igre ekskluzivno za Nintendo, čije su igre iznimno igrive.
Molim vas da objavite ovo pismo pa da se prekine blatiti konzole koje biste, priznajte, i vi htjeli imati u svom domu.
Hvala i pozdrav cijeloj redakciji.
Marko

Pišem vam po prvi put i volio bih da objavite moj e-mail. Da vas hvalim, nema smisla jer svi znamo da ste najbolji, samo što ste se u posljednje vrijeme malo ulijenili, ali nema veze, opet ste najbolji (kad nemate konkurenciju). E ovako, najviše mi na živce ide stalno hvaljenje PS2 i kuđenje Xboxa.
Jedni kažu da je Xbox propala stvar jer PS2 vlada svjetom igara (konzola), dok drugi kažu da je Xbox ružan, nije za nošenje na put jer je prevelik, pretežak, nema mnogo igara za nj... Kao prvo, Microsoft je ono što je obećao i ispunio. Kad gledamo oblik PS2 i Xboxa, po mom mišljenju Xbox ima mnogo jednostavniji i ljepši oblik od PS2, tj. kad gledam PS2, čini mi se kao da je sastavljen od dva dijela i kome je ljepši od Xboxa koji ima jedinstven oblik, nek' se ubije, ali ponavljam, to je moje mišljenje. Sada su na red došli joypadi koji imaju isti oblik kao i prije 3-4 godine oni kod PS (s možda malo jačim vibratorima), dok su Xboxovi mnogo ljepši i imaju futuristički dizajn. Što se tiče hardvera i softvera, svi znamo da Xbox ima jači hardver i slabiji softver, ali pogledajmo koliko je PS imao igara u početku proizvodnje. Microsoft je obećao mrežno igranje, što je ispunio, dok je Sony također obećao igranje na netu, ali to obećanje nije baš u cijelosti ispunio, jer ako želiš igrati na netu, moraš kupiti jedan dio koji ne znam ni kako se zove ni kolika mu je cijena! I na kraju ja svoj glas dajem Xboxu jer će, po mom mišljenju, za koju godinu svrgnuti PS2 s vlasti. Znam da je PS2 najpopularnija konzola i da se neke budale žele čak s njom vjenčati, ali zar mnogima na kraju nije draže igrati igre na konzoli koja će davati bolju grafiku i još štošta nego na konzoli koja je popularnija. Ako vam je do popularnosti, što niste nastavili igrati "Super Com" i slične igre nego ste se prebacili na PS jer je u tadašnje vrijeme imao bolju grafiku, mnogo igara? Sve su to činjenice, a ne moje izmišljotine.
Pozdrav PSX-u. Be cool!
vjer@n

U nadi da se ovime rat i završava, pozdravljamo Marka, Vjerana, Alena i sve teoretičare konzola. Priznajemo, želimo sve konzole napravljene otkako je Tesla izumio struju.

ka. Neću vas dalje zamarati svojim pričama o odrastanju, napisat ću seriju knjiga o tome pa ćete dobiti ekskluzivan popust pri kupnji :-D
Imam nekoliko pitanja: 1. Ima li kakvih vijesti o igrama *Lord of the rings* i *Matrix* (čitao sam na netu da će *Matrix* biti FPS)?
2. Kad izlazi novi *Duke Nukem*: *Manhattan Project* za PS2?
3. Koja je po vašem mišljenju bolja tabačina: *Tekken 4* ili *Virtua Fighter 4*?
4. Zašto ste maknuli tablicu glasova za rješenja i rubriku "Odigrali smo", oboje je bilo zakon?
5. Kad će konačno web stranica?? I nemojte sad: pa naši čitatelji nemaju pristup na internet, pa kako će oni sad itd., 'ko ima, ima , a 'ko nema, pogledat će kod frenda-ice (nepotrebno precrtati). Ne mora biti nešto posebno, stavite stara rješenja i šifre tako da ih ne ponavljate u časopisu (u broju 35 su se šifre za *Syphon filter* pojavile valjda već dvadeseti put!!), neke linkove na zanimljive stranice, vijesti, neku top ljestvicu gdje bi glasovali za najbolje igre i rješenja i neke ankete tipa tko je ljepši, Tanja ili Nevenka, tko je jači, Dario Zrno ili Danijel Reškovac, kome više smrde noge i slično... A najbolja stvar koju biste onda mogli realizirati je chat posvećen isključivo zaljubljenicima u PSX i igre gdje bi mi sami mogli razmjenjivati šifre, rješenja ili davati savjete jedni drugima u vezi igara. Ako vam ovo nisu dovoljno jaki argumenti da konačno napravite web stranice, onda stvarno ne znam...
6. Gdje su posteri??? Zadnjeg se sjećaju samo vaši najstariji čitatelji, moj koji visi na zidu je požutio i napola se oljuštio tako da više ne vidim je li ono impreza ili yugo florida!
7. Još me zanima kako mogu naručiti stare brojeve (fale mi brojevi 26 i 27)??
Evo i nekoliko prijedloga: 1. Učinite nešto s helplineom, nepregledan je i teško čitljiv.
2. Stavite sve kupone za nagradne igre, pretplatu i slično na jednu stranicu u sredini jer su mi tekle suze kad sam rezao kupone za kućno kino u dva prošla broja.
3. Bilo bi dobro da napravite test USB tipkovnica i miševa, tako da znamo koje su kombinacije najisplativije, koje ne rade i slično.
Toliko od mene (zasad), STAY COOL AND DON`T MAKE A MESS
OR I`M GONNA COME AND KICK YOUR ASS
Satan
P.S. Sva sreća da nisam otišao u kladionicu i kladio se prema vašim predviđanjima (nažalost, totalno ste promašili rezultate utakmica, nije ni čudo da niste ni kune dobili)
P.P.S. Ako mi želite poslati majicu, nosim XXL.
P.P.P.S. Pripazite da Reškovac ne počini samoubojstvo, prvo ste vi izgubili od "playboxovaca" a onda i naši "vatreni" od Meksika, Reškovcu to valjda izgleda kao ARMAGEDDON

JOJ, JOJ, JOJ...
Bog, majstori, ljudine, legende. Ne znam kako bih vas nazvao jer vi ste stvarno Bog na ovim prostorima.
Ovako ide priča jednog mulca:
Prije 3 godine kupio sam Sony i uživao, iskoristio sam sve njegove čari i izigrao moguće igrice.Uživao sam, stvarno sam uživao.
Dvije godine sa Sonyjem bile su 2 predivne godine za mene, ali je poslije izašao PS2 i više nije bilo dobrih igara za PS1.
Bez razmišljanja prodao sam konzolu i kupio PC. Mislio sam da sam napavio dobru stvar, ali to je bila najveća glupost.
Prvih 5 mjeseci PC je bio O.K., ali kad sam prošao sve moguće FPS-igre, sve je počelo biti dosadno i istinski sam patio za PlayStationom. Kad se sjetim svih hitova s jedinice, tek onda shvatim kakva sam je..na budala bio. Boli me k.... za Ge Force 15 i 1000 MB RAM, PC može nabijati grafiku, ali Sony ima ono nešto, orginalnost koju svi volimo. Kad se sjetim igrica poput *Clocktowera*, *FF*-serijala, *MGS-a* i neprežaljenog *ISS-a*, blago rečeno dođe mi da se pojedem.
Svaka igrica bila je tako dobra, a tako različita, imala je ono nešto što je tjeralo čovjeka da je igra mjesecima. Na *piceku* mogu igrati samo FPS-igre jer mi se RTS ne sviđaju, a PC RRP (bar meni) je dosadan. Nadam se da razumijete bit mog pisma, ali teško ćeete razumjeti moju patnju za Sonyjem.
Možda će se neki ovome smijati, ali to je okrutna istina, nisam jedini kojemu se to dogodilo (pročitajte pismo Marka Ćorka u Hackeru). Kako sam mogao biti takva budala, ne znam ni sam jer PC-igre nisu za mene. Napravio sam debilan potez zbog kojeg se sad kajem. Stalno mi se vrti film sa svim divnim igrama i stalno žudim za dvojkom.
Ovo pismo se malo odužilo, no nadam se da sam njime nekome pomogao da ne ponovi moju grešku.
Trenutačno skupljam lovu za PS2 i konačno sam blizu, a kad je nabavim, to će biti happiest day of my life. Djeco, ne upadajte u glupe probleme kao ja , igrajte PS2 i čitajte PSX.
Što još reći, nego Bog, ljudine.
EM

Ah pokajniče, pa PC služi samo za rad, a ne za igru ;)) Mi smo uvijek za dobru konkurenciju i što veći izbor

ŽELJE, POZDRAVI I ŽENIDBENE PONUDE
Ćao, rajo, opet ja, molim vas za jednu uslugu: da mi sljedeću poruku stavite u sms-space:
" Ćao, Edina, ljubavi, sretna godišnjica (3). Voli te Adnan "
I ovako ste super, ali sad stvarno ovisim o vama. Zato mooooooooolim vas... samo tu malu poruku, a i ne zauzima mnogo mjesta.
Važno je da izađe u sljedećem, ljetnom broju.
Puno pozdrav iz Bihaća, vjerni čitatelj
Rešić Adnan

E, Edina, blago tebi!

// SMS SPACE

Kad ce u Hrvatsku stici Linux paket za PS2 Internet, ili postoji koji drugi paket?

Eh, teško pitanje za domaće distributere. A oni pojma nemaju.

Samo cu reci da ste na 1. mjestu i ostanite na toj poziciji!

KAKVO JE MORE GORE U ZAGREBU? U DUBROVNIKU JE SLANO.

Ajmeeeeee! Dabogda izgorio!

TKO JE TO IMAO LJUBAVNIH I AUTOMOBILISTICKIH PROBLEMA I TKO JE PUKNUT U GLAVU?

A što misliš?

Kad ce onaj usrani CROTEAM napravit mesto ko MOH samo izmedu partizana - i USTASA+

A tko bi bio glavni lik?

VAN KVESCN! WHO IS D. DUROVIC?

Ma nas ne muči who is, nego kako ga se riješiti!

JESU LI VAS OTROVALI ASPIRINIMA NA E3-ju I KAKO JE VAMA DVOJICI BILO U DRUSTVU SVIH ONIH DJEVOJAKA? by aya brea

Eeeee, trebalo je proći specijalnu obuku...

PRODO SAM 10 BROJEVA PSX-a FRENDU. KOJI LUZER-SUSJEDI SMO-MOGU IH POSUDITI SVAKI DAN! ILI SAM JA LUZER SAD KAD ON OVO CUJE?

Zaboravi posuđivanje nakon ovog. :)))

UBI SOFT // THE SUM OF ALL FEARS

PRIČA TOMA CLANCYJA NA NAŠEM EKRANU

Od knjige preko filma do igre

Od tvoraca *Ghost Reacona* i *Rainbow Sixa* stiže nam igra napravljena prema noveli Toma Clancyja i akcijskom filmu s Benom Affleckom i Morganom Freemanom u glavnim ulogama. Iako na slikama izgleda kao da će pogled na igru biti iz trećeg lica, u informacijama koje smo dobili od Ubi Softa o njoj se govori kao o FPS-u u kojem će igrač voditi tim antiterorističkih treniranih specijalaca u brojne misije diljem svijeta. Priča trebala pratiti priču filma koja govori o borbi protiv terorističke organizacije koja ima iznimno moćno oružje. Detalji još nisu u cijelosti poznati, ali *The Sum of All Fears* trebao bi izaći ove jeseni za PC, PS2 i GameCube te osim igre za jednog igrača ponuditi i nekoliko multiplayer opcija. Očekujte stvarna oružja, mračnu priču, mnogo leševa i stalnu akciju - eh kako je zabavan život antiterorista.

Joj, kako si ružan, kao da si stigao iz rata

STOP THE PRESS

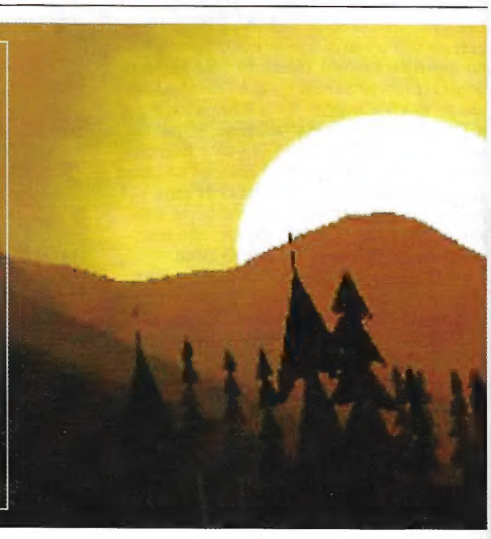
Igrajte se na moru Za one koji se ni tijekom nekoliko dana godišnjeg odmora ne mogu odvojiti od svoje crne konzole, Interact je pripremio prijenosni monitor namijenjen ponajprije PlayStationu 2. Kažemo ponajprije jer se može priključiti i na druge konzole pa čak i video/DVD playere i slične uređaje, ali dizajniran je tako da podsjeća na PS2, a čak ima i kopče kojima se može učvrstiti na njegovo kućište. Dijagonala monitora je 5,6", tj. otprilike 14 cm, što je sasvim dovoljno za ugodno igranje, kvaliteta slike gotovo se može usporediti s onom prijenosnih računala, a Interact je posebnu pozornost posvetio tome da kut gledanja bude što širi, tako da se na monitoru mogu gledati i multiplayer igre. Nažalost, još ga nismo dobili na testiranje, ali čim ga se domognemo, naći ćete ga u rubrici Hardware. Zasad znamo samo to da mu je cijena pozamašnih 149 $ pa tko voli...

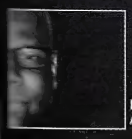
SONY // EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

JOŠ JEDAN MMORPG

Everquest i službeno potvrđen

Sony je konačno i službeno objavio da je za PlayStation 2 u pripremi nastavak popularne online igre s kućnih računala *Everquest* pod nazivom *Everquest Online Adventures*, čija će se priča odvijati 500 godina prije originala, imat će jednak ili čak veći broj rasa i vrsta likova koje će igrač moći izabrati, a površina od 360 kvadratnih milja na kojoj će se sve odvijati neće se poslije nadograđivati kao što je to bio slučaj u PC-inačici - nego će otpočetka biti popunjena questovima, gradovima i čudovištima. Najavljen za prvu polovicu 2003., *Everquest Adventures* bi trebao biti tako optimiziran da vam za igranje neće biti potrebna kabelska veza s Internetom, nego će biti dovoljan i 56k modem, što će razveseliti većinu hrvatskih igrača. Slike iz igre s kojima raspolažemo tek su radni crteži, ali se i na njima vidi da *Everquest* dobro napreduje.




EJAY CLUBWORLD //10

INDIANA JONES //13

PLAYSTATION AWARDS //14

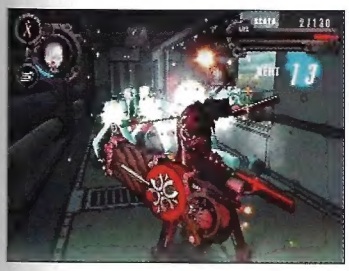
SONY // SOCOM: US NAVY SEALS

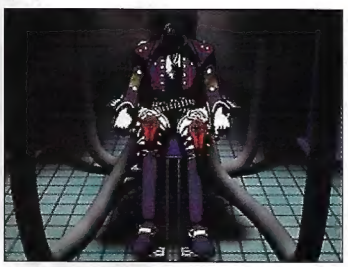
TAKTIČKA AKCIJA S KOMPLIKACIJOM...

...kratak je opis prve velike PS2 online igre

Jedan od najzanimljivijih naslova predstavljenih na E3-ju, *SOCOM: US Navy SEALs*, donosi značajne novine u načinu igranja igara u budućnosti. Riječ je o taktičkoj akcijskoj igri u kojoj igrač preuzima ulogu vođe specijalnog SEALs tima američke mornarice u antiterorističkim misijama. To bi bila tek vrlo zanimljiva ratna igra s pogledom na akciju iz trećeg lica te lijepim izborom oružja i misija da nema inovativnog komada hardvera koji će se prodavati s njom. Riječ je o kombinaciji slušalica i mikrofona (tzv. headset) kojim ćete izdavati naredbe svojim vojnicima. Naime, SOCOM će prepoznavati prilično veliki broj glasovnih naredbi, čiji će se popis nalaziti u uputama koje dolaze uz igru, a odgovore vaših suboraca na naređenja također ćete čuti preko slušalica. Ista oprema koristit će se i u mrežnom igranju, što je druga posebnost ove igre. U svakoj partiji sudjelovat će po dvije skupine sastavljene od 8 specijalaca i terorista koje će moći i međusobno komunicirati bez znanja protivnika. Nažalost, za online igranje trebat će vrlo velika brzina pristupa Internetu, što većina hrvatskih igrača nema, ali možda u budućnosti i naši ISP-ovi odluče sniziti cijenu i povisiti kvalitetu usluga. S velikim brojem misija za jednog igrača, brojnim multiplayer arenama, različitim načinima igre te stvarnim SEALs vojnicima koji su svoje iskustva pretočili u igru, ovo bi mogao biti jedan od najzanimljivijih naslova ove jeseni.

Misije obuhvaćaju raznolike krajolike te lokacije na otvorenom i u zatvorenom prostoru





SEGA // GUNGRAVE

JUNAK PO IMENU "S DRUGE STRANE GROBA"

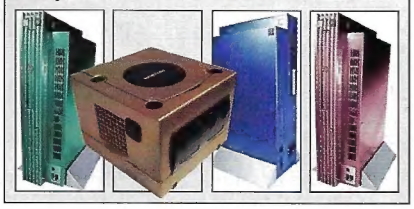
Klasična koljačina u Seginom stilu

Ove će jeseni japanski i američki igrači dobiti priliku zaigrati igru kojom Sega pokušava konkurirati legendarnom *Devil May Cryju*. Radnja je relativno jednostavna: upravljajući čudnovatim junakom po imenu "Beyond the Grave" (u prijevodu - s druge strane groba), jurišate nivoima i ubijate sve na što naiđete, koristeći metke iz vatrenih oružja (ponajprije pištolja različitih veličina) ili ih udarite istim tim oružjima (kad vas netko opali čeličnom cijevi, to definitivno nije ugodan osjećaj).
Da osjećaj divljačke pucačine bude što bolji, sve je podređeno čistom adrenalinu, pa tako našeg junaka uopće ne mogu oštetiti pojedinačni udarci protivnika - treba ih se skupiti poprilična hrpica da bi mu uzmogli nauditi. To će nas, naravno, natjerati da nivoima jurimo ne obazirući se mnogo na bijednike koji nam stoje na putu. Samo igranje trebalo bi biti puno *cool* sekvenci, kao što je otvaranje vrata udarcem noge (s druge strane groba valjda nisu čuli za kvake) i izvođenje spektakularnih komboa koristeći pritom različita oružja. Igra bi trebala imati izvrsne animirane sekvence između nivoa i nešto lošiju 3D-grafiku unutar njih, a europsko izdanje još nije najavljeno iako ga možemo očekivati početkom iduće godine.

Flashnews

Color me bad

Ako mislite da smo se zaigrali u Photoshopu, prevarili ste se - ovo su doista konzole u boji, a ne modificirana slika normalnog PlayStationa 2. Naime, nekoliko američkih ljubitelja paintballa i, naravno, igranja na konzolama je odlučilo svijetu ponuditi uslugu bojenja igraćih konzola u boju po izboru. Počeli su s GameCubeom, a sada boje i druge konzole, ali samo određene serije/modele. Spada li i vaš ljubimac među pogodne modele, možete provjeriti na stranici www.colorconsoles.com, ali ćete za obojenu konzolu morati platiti zgodnu sumicu, a i čekati nekoliko tjedana da je dobijete natrag. Prvi klijenti oduševljeni su kvalitetom bojenja i momci prilično dobro posluju, ali još nije poznato je li se tko iz Hrvatske odlučio na taj korak.



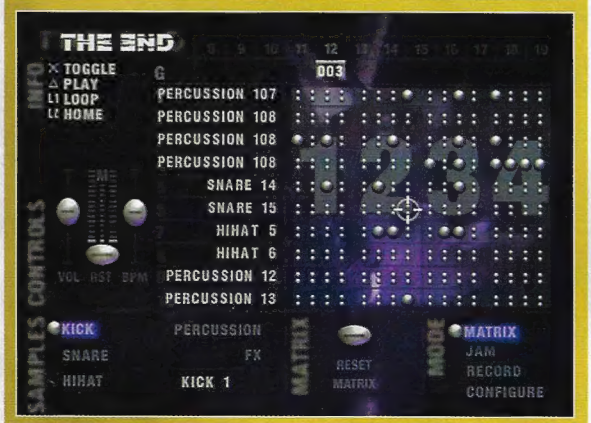
Jedan od najpoznatijih svjetskih DJ-a, Carl Cox, miksao je ekskluzivno za eJay

EJAY CLUBWORLD

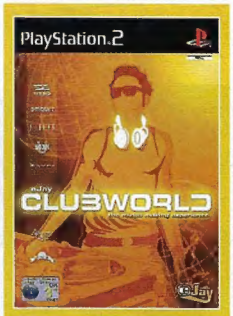
SAM SVOJ DJ

Popularni PC glazbeni program uskoro i na PlayStationu 2

Za mix-pultom možete miksati korištenjem obaju analognih stickova - spretni prsti su potrebni koliko i dobar sluh



Ako imate sklonosti za kreiranjem moderne glazbe, ovog će vam se ljeta ispuniti želje jer na PlayStation 2 dolazi igra napravljena po uzoru na eJay program za kreiranje glazbe na PC-ju. U igri *eJay Clubworld* igrač će svoje umijeće pokazivati u klubovima diljem svijeta, a postojat će i multiplayer opcija za zajedničko miksanje glazbe četvorice igrača istodobno. Neovisno koju vrstu glazbe preferirate, u *eJayu* ćete naći nešto za sebe - očekuje vas više od 10 000 loopova i samplova iz više od 20 različitih glazbenih stilova (hip-hop, rap, nu skool, R & B, 2-step, trance, hard trance, techno, chillout, easy listening, ambient, filtered house, tech house, vocal house, drum & bass, trip hop, breakbeat, electro, acid, reggae i latin). Uz samplove, *eJay* će imati i poseban scratch-pult na kojem ćete analognim palicama moći miksati i scratchati u stvarnom vremenu, a gotove vlastite glazbene proizvode moći ćete snimiti na memorijsku karticu te poslije preslušavati u pravoj CD-kvaliteti. Kompanija eJay Entertainment GmbH iz Stuttgarta dugo je istraživala glazbene mogućnosti različitih konzola da bi na kraju kao platformu za svoju igru izabrali PlayStation 2. Kvaliteta *eJay Clubworlda* će zbog njihovog iskustva stečenog u programiranju za kućna računala biti tolika da će vam moći poslužiti kao sasvim pristojna zamjena za mnogo skuplju glazbenu opremu - barem dok se ne proslavite i namlatite love. A onda se sjetite gdje ste prvi put čuli za *eJay*!



RAGE // TWIN CALIBER

DVA PIŠTOLJA - DVOSTRUKA ZABAVA

Rastegnite prste

Nova Rageova akcijska igra koja bi trebala izaći potkraj godine ima vrlo zanimljiv koncept koji jamči dobru zabavu već i na papiru. Naime, igrač(i) će upravljati likom naoružanim dvama oružjima, a svako će kontrolirati jednim analognim stickom. Govorimo u množini jer je igru moguće igrati u kooperativnom modu udvoje, pri čemu su oba lika na ekranu istodobno. Priča bi se trebala odvijati negdje na Divljem zapadu, gdje se pošteni šerif i opaki razbojnik zajednički bore protiv zombija, demona i sličnih stvorenja koja napadaju njihov grad. Kad pobijedite sve protivnike, možda dobijete priliku da svojeg domaloprijašnjeg prijatelja pobijedite u revolveraškom okršaju. Točno u podne? Da, ali samo za razgibane prste.

Kakav je ovo Divlji zapad? Više sliči Alcatrazu

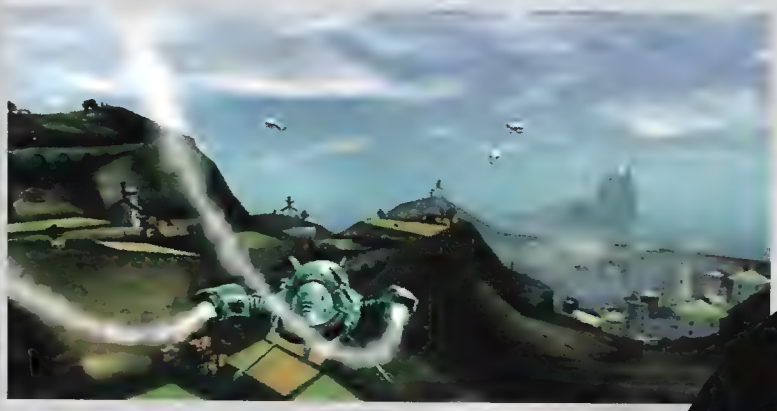
STOP THE PRESS

Ona je oružje Konami je najavio da za početak iduće godine sprema igru napravljenu prema stripu *She, The Ultimate Weapon*, koji se u Japanu prodao u više od 2 milijuna primjeraka. Priča je to o mladiću koji se zaljubljuje u djevojku koja je "ultimate weapon" (ti, konačno oružje). Zbunjeni? I mi smo, ali možda će nam sve biti jasnije kad igra, koju Konami naziva "ljubavnom avanturom s nekoliko pinca i završetka", stigne na tržište. Europska inačica zasad nije u planu, ali s obzirom na popularnost japanskih stripova u Americi, možda jednom zaigramo američku.

UBISOFT // BG&E

VELIKI PROJEKT UBI SOFTA

Autor Raymana radi novu akcijsku avanturu



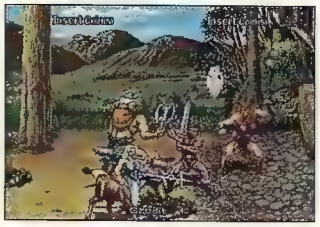
Jade, naša heroina, susrela se s opakim robotom. Čini se da će u BG&E-u ipak biti više akcije nego što izdavač najavljuje

Michel Ancel, dizajner popularnog lika Rayman, sprema novu igru za Ubi Soft, radnog naslova *BG&E* (značenje nam zasad nije poznato), koja bi trebala izaći koncem ove godine ili početkom iduće na PC-ju i PlayStationu 2. Bit će to akcijska avantura fokusirana na istraživanja i rješavanja problema. Glavni lik bit će djevojka sa specijalnim moćima, nužnim za razotkrivanje zlih namjera vlade koja svijet vodi prema katastrofi (hmmm, svrbe me prsti da dam komentar domaće situacije...). Naravno, njezine će sposobnosti brzo nanjušiti protivnici vlastodržaca i pokušati je pridobiti na svoju stranu. Priča će u svakom slučaju biti epska, a obuhvaćat će nekoliko planeta, gradova i veliki broj likova. Vrlo bitan element igre je specifičan engine u kojem će se sve odigravati, a napravljen je tako da jednako lako može prikazivati kretanje čovjekolikih likova i letove svemirskim brodom između planeta. Zvuči zanimljivo i grandiozno, ova će vam igra zacijelo uzeti prilično slobodnog vremena.

Tračevi, objede i laži PlayStation svijeta skupljeni na jednom mjestu...

PONOVNO GOLDEN AXE

Otkako se Sega bacila samo na proizvodnju softvera, priča se da će na konzole za koje stvara igre donijeti neke starije hitove koje svi dobro poznajemo. Tako se primjerice šuška da bismo na PlayStationu 2, Xboxu i GameCubeu uskoro mogli vidjeti naslove poput *Streets of Rage*, *Planet Harrier* pa čak i *Golden Axe*. Ako ih se ne sjećate, znamo koliko vam je godina, ali vjerujte nam kad vam kažemo da je riječ o klasicima arkadne akcije koji će vam se zacijelo svidjeti, a u starijima probuditi žestoku nostalgiju. Ako izađu...



UTRKA ZA ŠPINAT

Zasad se malo toga zna, ali čini se da ćemo na našim konzolama koncem ove ili početkom iduće godine vidjeti gotovo zaboravljen lik iz crtanih filmova - mornara Popaja. Iako to vjerojatno očekujete, slavni snagator i ljubitelj špinata neće nastupiti ni u kakvoj tučnjavi nego u utrci u kojoj će se natjecati i ostali likovi iz crtanog filma *Popaye*. Zvuči čudno, pa ćemo se potruditi saznati više i svakako nabaviti koju sliku prije nego damo komentar.... Popaj u utrci, stvarno svašta!

IDUĆI PSX 10. RUJNA

STUNTMAN
COMMANDOS 2
TOCA RACE DRIVER
GRAN TURISMO CONCEPT
PRISONER OF WAR...

CORPORATE

SQUARE KUPIO AUTORE TACTICS OGRE
Programerski tim poznat po popularnim strateškim RPG-naslovima *Tactics Ogre*, *Ogre Battle 64* i *Final Fantasy Tactics* iz kompanije *Quest* prešao je u *Square* (naravno, uz određenu financijsku naknadu). Uz ovu vijest, Square je objavio da će svi budući *Tactics Ogre* naslovi izlaziti pod njegovim patronatom - što možda nagovještava jedan zanimljiv strateški RPG za PlayStation 2.

SITNIŠ ZA MARKETING
Sony je objavio da do kraja ove fiskalne godine (31. ožujka 2003.) samo u SAD-u namjerava na promociju i marketing svojih konzola PlayStation 2 i PSone, dodataka i igara za njih potrošiti 250 milijuna dolara. Kad se to usporedi s iznosom koji Microsoft troši na marketing svojeg Xboxa, to i nije mnogo, ali znajući da je riječ o proizvodima već afirmiranim na tržištu, shvatit ćete koliki značaj Sony pridaje zadržavanju vodeće pozicije.

SONY NAJAVLJUJE DOBIT I SNIŽENJA
Suprotno očekivanjima da će kompanija u prvom kvartalu fiskalne godine (travanj-lipanj) pretrpjeti gubitke, Sony je nekoliko dana prije kraja lipnja objavio da u kvartalnom računu dobiti i gubitka očekuje dobit. Rekordni prošlogodišnji prihodi i zarada vjerojatno će se ponoviti i ove godine, a sve to zahvaljujući u prvom redu izvrsnoj prodaji PlayStationa 2 i pripadajućeg mu softvera. Prodaja je u novije vrijeme dodatno porasla, nakon što je cijena konzole u Americi pala na 199 dolara. Sony je najavio da u budućnosti priprema nova sniženja, ali nije precizirano hoće li se ona odnositi na softver ili hardver. Velika se dobit očekuje i od filmova, od kojih b. najveću zaradu mogao donijeti *Spider-Man*, ali to će se znati tek koncem godine, kad se izračunaju prihodi ostvareni od kinoulaznica te prodaje i iznajmljivanja filma u videoklubovima.

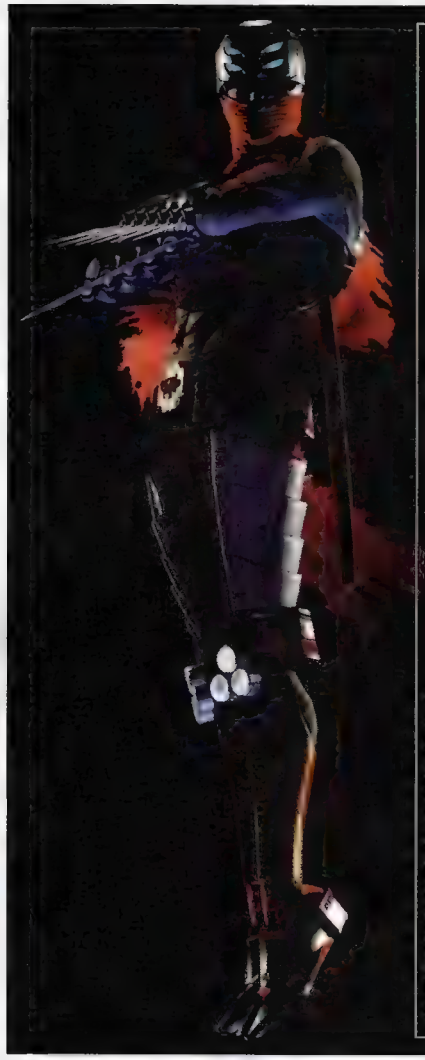
ACTIVISION // WRECKLESS: YAHUZA MISSIONS

RAZORITE GRAD - U SLUŽBI ZAKONA

Prve konkretne slike PS2 inačice

Activision je objavio nove slike PlayStation 2 inačice igre *Wreckless: Yakuza Missions*, koja je na Xboxu postigla izniman uspjeh zahvaljujući brzoj akciji i nevjerojatnoj grafičkoj kvaliteti. Riječ je o arkadnoj simulaciji vožnje u kojoj kroz vrlo realno dizajnirane gradske ulice svojim automobilom ganjate mafijaška vozila i većinom ih uništavate zalijećući se u njih. Kao jedna od prvih Xbox igara, *Wreckless: Yakuza Missions* nam je pokazala što sve može Microsoftova konzola, a Activision očekuje da će većina vizualnih elemenata jednako dobro izgledati i na PS2. Inačica za PlayStation 2 imat će i neka poboljšanja u odnosu na original, među kojima posebno valja istaknuti mogućnost igranja udvoje, a ne treba zanemariti ni činjenicu da će sadržavati veliki broj sekundarnih misija te se konstantno kretati brzinom od 60 sličica u sekundi. Datum izlaska još nije poznat, ali sudeći po slikama, razvoj *Wrecklessa* za PS2 već je dobrano odmakao.

Eksplozije su "name of the game"



SEGA//SHINOBI

ČUDAN NEKI NINJA

Povratak smrtonosnog ratnika

I kad ninje nisu bile još tako popularne kao što su danas (pa u svakoj drugoj igri neprijatelji ma je nos pokriven crnim maramama), shinobi je bilo ime koje je označavalo opasnog ratnika naoružanog šurikenima, za što je zaslužna Sega koja je prije više od sedam godina serijalom *Shinobi* igara za nekoliko različitih konzola ninje prikazala kao gotovo svemoćne borce, brze, spretne i sposobne za nemoguće akrobacije (tada još nismo gledali *Tigra i Zmaja*). Nakon poduže pauze, *Shinobi* dolazi na PS2, dobiva novu dimenziju (stari shinobiji borili su se u 2D-u), ali stilom ostaje vjeran originalu. Želite li šuljanje, vratite se *Tenchuu* jer shinobi će se na ulicama razrušenog Tokija protiv demona i njihovih pomagača boriti glasno, brzo i - spektakularno. Koristeći ninja oružja i magiju, komboe i lude akrobacije, teško da ćete tu priliku s crvenim plaštom povezati s gracioznom crnom sjenkom Tenchua - ali dopustite umjetniku umjetničku slobodu, a igraču željnom akcije ne uskraćujte zabavu.

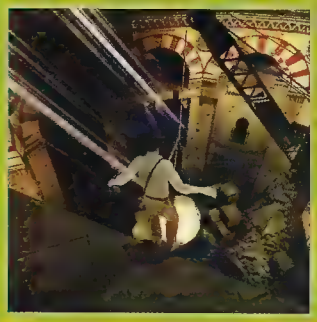
ISKORISTI PRILIKU!
PRETPLATI SE NA PSX!

6 brojeva | **135** kn
12 brojeva | **270** kn

MAKNI SE, LARA, STIŽE PRAVI TOMB RAIDER

Samo bez zmija, molim!

Nekoliko tjedana prije nove Lare (studeni ove godine), na naše će PlayStatione 2 stići Indiana Jones u svojoj najnovijoj avanturi *Emperor˜s Tomb*. Modeliran vrlo slično kao i igre o prsatoj atletičarki, i Indy će u svojoj 3D-avanturi istraživati stare dvorce i zakopane grobove u potrazi za Heart of the Dragonom, magičnim crnim biserom koji svojem vlasniku daje veliku moć. Osim standardnog hvalisanja o velikom broju nivoa, izvrsnim teksturama (koje možete vidjeti na slici) i kompleksnoj priči, Lucas Arts posebno ističe engine koji bi trebao osigurati da kamera uvijek na najbolji mogući način pokriva akciju, kao i činjenicu da će se Indy, osim svojim poznatim bičem i pištoljem, protiv protivnika moći boriti i šakama, nogama stolova i drugim priručnim objektima. Zanimljivo, ali nigdje u najavi igre koju smo dobili od Lucas Artsa ne piše da će protivnici imati "visoku umjetnu inteligenciju", što je inače obvezan element u marketinškom tekstu o nekoj igri. U inteligenciju Indyjevih protivnika morat ćete se sami uvjeriti.



E kad te maznem ljevicom!

STOP THE PRESS

Ponovno MicroMachines Infogrames je objavio da za PlayStation 2 i Xbox priprema novi nastavak ultrapopularnog serijala *MicroMachines* koji će izaći krajem godine. Za one koji ne znaju, riječ je o igrama u kojima se igrači utrkuju upravljajući različitim minijaturnim vozilima (od glisera preko brojnih vrsta automobila do helikoptera i čudnih vozila) po jednako raznovrsnim stazama (pustinja, snijeg, kuhinjski stol, park...). Jedan od najvažnijih elemenata *MicroMachinesa* je multiplayer igranje, koje će sigurno biti omogućeno i u ovom nastavku, a posebna će pozornost biti posvećena dizajnu različitih osobina i mogućnostima svakog od osam likova kojima ćete moći upravljati. Pozovite prijatelje i pripremite kokice, *MicroMachines* će biti ovdje prije nego što očekujete.

PSX ČASOPIS ZA PLAYSTATION KULTURU

U PRETPLATI JEFTINIJI!

ŽELIM SE PRETPLATITI NA ČASOPIS "PSX"
(precrtajte kvadratić ispred izabrane pretplate)

PRETPLATA U HRVATSKOJ:

☐ 6 brojeva **135 kn** ☐ 12 brojeva **270 kn**

PRETPLATA U INOZEMSTVU:

☐ 6 brojeva **24 eura** ☐ 12 brojeva **48 eura**

ODABIREM SLJEDEĆI NAČIN PLAĆANJA:
(precrtajte kvadratić ispred načina plaćanja koji Vam odgovara)

☐ **općom uplatnicom ili virmanom**
Uplatiti iznos na žiro-račun KIOSK d.o.o.
broj 2484008-1100401293.
Svrha doznake: Pretplata za "PSX".
U rubriku "poziv na broj" **obvezno** upisati JMBG ili MB.

☐ **pretplata za inozemstvo (Europa)**
Uplata za devizni račun:
KIOSK d.o.o.
RAIFFEISEN BANK, AUSTRIA ZAGREB
BR:2500-978-3904717
+385 1 616 1876
e-mail: pretplata@eph.hr

☐Molim teretite moju kreditnu karticu:
a] American express c] Diners
b] Euro-Master card d] VISA

KREDITNA KARTICA BROJ:

VRIJEDI DO:

Karticom se možete pretplatiti i telefonski na **besplatni broj telefona 0 800 606 303**

POTPIS:

PEČAT:
(samo za pravne osobe)

IME I PREZIME:
(ili naziv tvrtke)

JMBG ILI MB:

ULICA I BROJ:

MJESTO
i poštanski broj:

TEL/FAX:

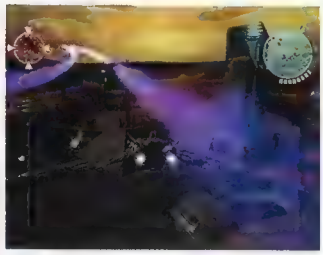
info telefon: za sve informacije obratite se na besplatan broj telefona **0800 606 303**

Kupone slati na adresu: **KIOSK - PRETPLATA d.o.o. P.P. 900, 10001 ZAGREB, CROATIA**

MIDWAY // DEFENDER

3D REMAKE ARKADNOG KLASIKA

Gdje je nestala crna pozadina?



Ne vjerujem da se ni četvrtina današnje čitalačke publike PSX-a sjeća starog *Defendera*, pa vas stoga neću mučiti nostalgičnim naklapanjima, nego ću odmah prijeći na stvar - Midway nam potkraj godine kani podariti svemirsku simulaciju u kojoj ćemo Zemlju i druge planete Sunčeva sustava (po ne znam koji put) braniti od najezde aliena. U jednom od nekoliko vrsta nadogradivih svemirskih brodova letjet ćemo divno dizajniranim terenima (ako mi ne vjerujete, pogledajte slike) napucavajući se s protivničkim brodovima, skupljajući usput preživjele ljude i koristeći specijalne taktičke manevre kao što su lupinzi i vrtloženja što ih izvode akrobacijski piloti na aeromitinzima. Igra će imati i mogućnost kooperativnog igranja udvoje, a što više gledam slike i čitam o njoj, to mi se više čini da je uz onaj stari *Defender* veže jedino naziv. Naime, bila je to jednostavna igra, s crnom pozadinom, laserima, čovječuljcima...

Flashnews

Ubi Soft: Settlers

Settlersi stižu na konzole!

Serijal veselih strateških igara *The Settlers*, koji se u posljednjih desetak godina i četiriju nastavaka na Amigi i PC-ju prodao u više od 3,5 milijuna primjeraka, uskoro bi trebao stići i na naše konzole. Riječ je o igri u kojoj na upravljanje dobivate pleme sitnih čovječuljaka koje morate razvijati i učiniti jačim od protivničkih plemena, a od sličnih se igara razlikuje po tome što su borba i ratovanje manje bitni od dobrog razvoja gospodarske infrastrukture vaše države. Barem je tako bilo prije. Naime, Blue Byte studio (u vlasništvu Ubi Softa) koji radi na petom nastavku naglašava da će se on po mnogim elementima razlikovati od svojih prethodnika, a najznačajniji je upravo borba. Kako će nova borba izgledati, ne znamo jer su peti *Settlersi* tek u ranoj fazi razvoja. Zasad imamo samo jednu konceptualnu sliku - i to sliku pekare. Budući da je riječ o tek osrednje bitnom objektu, količina detalja i truda uloženih u njegov dizajn daje nam materijala za razmišljanje...

STOP THE PRESS

Raspoloženi za utrku? Nadamo se da jeste, jer ovoj ćete teško moći odoljeti. Jester interactive sprema simulaciju vožnje motora koja bi trebala zanimljivo dočarati iskustvo vožnje poznate utrke Isle of Man T.T. po kojoj će igra biti nazvana. Detalji o novoj simulaciji vožnje su zasad šturi, poznato je samo da će, osim izmjenjivog osnovnog načina igre, u kojem će 38 milja duga staza biti vjerna preslika, postojati i arkadni načini vožnje te mogućnost igranja udvoje. Da bi atmosfera vožnje bila što sličnija stvarnoj, producenti kompanije Jester interactive otputovali su na Isle of Man i provozali se stazom kako bi i sami stekli iskustvo koje će pokušati dočarati igračima. Slika iz igre zasad nema, pa ćete se morati zadovoljiti slikom njih trojice na motocikima. Ako volite motore, to nam nećete uzeti za zlo.

PLAYSTATION AWARDS 2002

Početkom lipnja Sony Computer Entertainment je objavio dobitnike prestižne nagrade PlayStation Awards 2002, specijalne nagrade koju osvajaju igre koje se prodaju u iznimno velikom broju primjeraka, te PlayStation Grand Prix 2002, nagrade koja se dodjeljuje za posebna dostignuća na polju videoigara, na temelju glasovanja trgovaca, izdavača, novinara i samih igrača. Na tom popisu našlo se i mnogo vrlo zanimljivih japanskih igara koje će tek stići na naše tržište.

GOLD AWARD, ZA PRODANIH VIŠE OD 500 000 PRIMJERAKA, DOBILE SU OVE IGRE:

- Shin Sangoku Musou 2 (Dynasty Warriors 3)
- Devil May Cry
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
- World Soccer Winning Eleven 5
- World Soccer Winning Eleven 6
- Kingdom Hearts
- Virtua Fighter 4
- Let´s Make A J-League Pro Soccer Club 2002
- Momotaro Electric Railway "Chapter of Kyushu"
- One Piece Grand Battle
- One Piece Grand Battle 2
- Mobile Suit Gundam Federation vs. Zeon DX
- Super Robot Wars Impact

PLATINUM AWARD, ZA PRODANIH VIŠE OD MILIJUN PRIMJERAKA, DOBILI SU:

- Dragon Quest 4
- Onimusha 2
- Minna no Golf 3

DOUBLE PLATINUM, ZA PRODANIH VIŠE OD DVA MILIJUNA PRIMJERAKA, DOBIO JE:

Final Fantasy 10, koji je proglašen i najboljom PS2 igrom godine gdje su u konkurenciji još bili i *Dynasty Warriors 3*, *Metal Gear Solid 2*, *Kingdom Hearts* i *Virtua Fighter 4*.

TOP 10 PREMA GLASOVIMA PSX-A

Ne možemo ne dodati i top 10 uredništva PSX-a koji izgleda ovako (za naslove izašle na PAL tržištu od ljeta 2001. do ljeta 2002.)

01 | Gran Theft Auto 3
02 | Gran Turismo 3 A-Spec
03 | Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty
04 | Pro Evolution Soccer
05 | ICO
06 | Devil May Cry
07 | Final Fantasy 10
08 | Silent Hill 2
09 | Medal of Honor: Frontline
10 | Tony Hawk´s Pro Skater 3

TOP 10 PREMA GLASOVIMA IGRAČA

01 | Final Fantasy 10
02 | Kingdom Hearts
03 | Xenosaga
04 | Metal Gear Solid 2
05 | Across America Ultra Quiz
06 | Shin Sangoku Musou 2
07 | Virtua Fighter 4
08 | Final Fantasy 10 International
09 | Onimusha 2
10 | Dragon Quest 4

TOP 10 PREMA GLASOVIMA NOVINARA

01 | Final Fantasy 10
02 | Metal Gear Solid 2
03 | Virtua Fighter 4
04 | Shin Sangoku Musou 2
05 | Samurai
06 | World Soccer Winning Eleven 06
07 | Kingdom Hearts
08 | Xenosaga
09 | ICO
10 | Devil May Cry

TOP 10 PREMA GLASOVIMA TRGOVACA

01 | Final Fantasy 10
02 | Shin Sangoku Musou 2
03 | World Soccer Winning Eleven 6
04 | Dragon Quest 4
05 | Kingdom Hearts
06 | Onimusha 2
07 | Metal Gear Solid 2
08 | Super Robot Wars Impact
09 | Mobile Suit Gundam Federation vs. Zeon DX
10 | Let´s Make A J-League Pro Soccer Club 2002

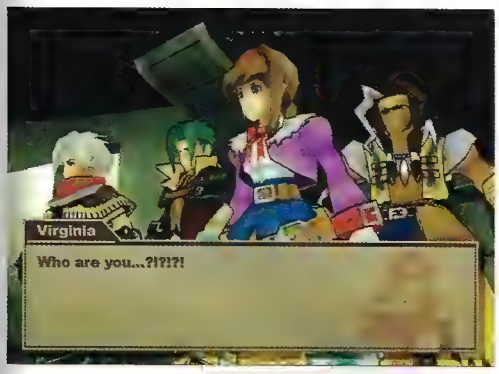
TOP 10 PREMA GLASOVIMA IZDAVAČA

01 | Final Fantasy 10
02 | Shin Sangoku Musou 2
03 | Virtua Fighter 4
04 | Metal Gear Solid 2
05 | Onimusha 2
06 | Mobile Suit Gundam Federation vs. Zeon DX
07 | Ace Combat 4: Shattered Skies
08 | Kingdom Hearts
09 | Devil May Cry
10 | Rakugaki Oukoku

U ZEMLJI IZLAZEĆEG SUNCA JOŠ UVIJEK VLADAJU NOGOMET I RPG-OVI. S OBZIROM NA NEDAVNO ODRŽANO PRVENSTVO I TRADICIONALNE JAPANSKE SKLONOSTI FANTAZIJI, SITUACIJU MOŽEMO OCIJENITI VEĆ IZLIZANOM FRAZOM "NA ISTOKU NIŠTA NOVO"

Čeka se trostruka trojka

Bez obzira na nogometnu opsesiju, Japanci se ne odriču RPG-a. Iako trenutačno u vrhu top-ljestvice nema igre tog žanra, u idućih mjesec-dva trebale bi izaći tri koje će sigurno zauzeti vodeće pozicije.

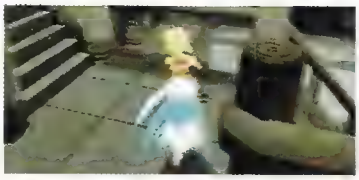


WILD ARMS ADVANCED 3RD (CONTRAIL/SCEA)

Najveća novina u *Wild Arms* serijalu je grafika, koja je sada u cijelosti 3D i cel-shaded stila. Ostale se izmjene odnose na sustav razgovora koji koristi "Approach to Selected Keywords" mehanizam. To znači da će u tekstu razgovora među likovima određene riječi imati posebnu važnost pa njihovom uporabom možete izmijeniti tijek priče. Borba bi trebala biti u skladu s kompletnim okruženjem igre - bit će to kombinacija magično-fantastičnog i vestern svijeta. O samoj priči zasad nema mnogo informacija, ali ako bude zanimljiva kao u prijašnja dva nastavka, mogao bi to biti izvrstan RPG vrijedan vaše pozornosti. Europska inačica sigurno će uslijediti nekoliko mjeseci nakon izlaska igre na japansko i američko tržište.

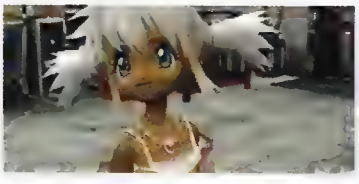
POPOLOCROIS 3 (SCEA)

U Europi relativno slabo poznat serijal *Popolocrois* izašao je dosad u dva nastavka na PSoneu, a treći izlazi na PlayStationu 2. Specifičan po vizualnom stilu koji podsjeća na rukom crtanu grafiku, a zapravo su to 3D- modeli, te po jednostavnosti igre, *Popolocrois* nikad nije izbio među hitove, ali je stekao određen broj vjernih poklonika. Budući da je riječ o vrlo specifičnoj vrsti igre koja je prilagođena u prvom redu japanskoj publici, *Popolocrois 3* teško da ćemo vidjeti u našim trgovinama.



STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME (TRI-ACE/ENIX)

Od prvog prikazivanja na prošlogodišnjem Tokio Game Showu do prije nekoliko dana nije bilo nikakvih informacija o trećem nastavku Enixove RPG-sage, a sad smo evo doznali da će se sve odvijati 400 godina nakon prošlog nastavka i da ćemo se naći u ulozi mladića po imenu Fate koji će na svom putu morati istražiti čak četiri različita svijeta. Dakako, neće to činiti sam, pratit će ga slatka djevojka Sofia, a bit će i drugih likova koji će im se pridružiti u toj njihovoj avanturi. Stil borbe bit će sličan kao u *Star Oceanu 2* - igrač će upravljati jednim likom dok će konzola upravljati s preostala dva, no moći ćete ga promijeniti u bilo kojem trenutku. Sličan će biti i sustav razvoja oružja korištenjem čarolija i moći različitih prirodnih elemenata. *Star Ocean 3* sasvim će sigurno izaći u Americi, dok se europska inačica još ne spominje - bilo kako bilo, ljubitelji prošlog nastavka sigurno će naći načina da ga se dočepaju.



JAPAN TOP 10 PS2

PREGLED NAJPRODAVANIJIH NASLOVA U JAPANU U MJESECU LIPNJU

	IME IGRE	IZDAVAČ	ŽANR
1	World Soccer Winning Eleven 6	Konami	sport
2	2002 FIFA World Cup	EA Square	sport
3	Project FIFA World Cup	EA Square	simulacija/strat.
4	World Fantasista	Square	sport
5	Le Mans 24 Hours	Sega	utrka
6	Kingdom Hearts	Square	RPG
7	Mobile Suit Gundam: Zion Independence War	Bandai	strategija
8	Nechu Professional Baseball 2002	Namco	sport
9	Final Fantasy 11	Square	RPG
10	F1 2002	EA Square	utrka

JAPAN TOP 5 PS

PREGLED NAJPRODAVANIJIH NASLOVA U JAPANU U MJESECU LIPNJU

	IME IGRE	IZDAVAČ	ŽANR
1	Shaman King: Spirit of Shaman	Bandai	tučnjava
2	Dragon Quest Monsters 1 & 2	Enix	RPG
3	World Soccer Winning Eleven 2002	Konami	sport
4	One Piece Grand Battle 2	Bandai	tučnjava
5	Hikaru Go	Konami	avantura

// NIŽE CIJENE KONTROLERA I MEMORIJSKIH KARTICA /

Sony je objavio da će početkom srpnja sniziti cijenu kontrolera i memorijskih kartica u Japanu za oko 20 %. Zasad nije poznato hoće li istu politiku primijeniti i na ostalim tržištima.

// OPASNA ALICIA /

U Japanu uskoro izlazi taktička simulacija *Project Minerva*, u kojoj će glavni lik biti žena-komandos po imenu Alicia. U više od 20 različitih vojnih misija zapovijedat će manjim odredom specijalaca i sama se boriti protiv trenutačno nedefiniranog neprijatelja. Zbog teške borbene opreme, malo će njezine figure biti vidljivo, ali priča se da je po oblinama u rangu Lare.

// MEGAMAN U NOVOJ DIMENZIJI /

Capcom je objavio prve slike nove Megaman igre - *Megaman X7*. Najveća je novina što je ovo prvi nastavak *Megaman X* serijala u 3D-u, s 3 različite vrste pogleda na akciju koje je tijekom igre moguće mijenjati. Osim što će igrač moći u svakom trenutku promijeniti lik koji vodi, u *Megamanu X7* će postojati i multiplayer u kojem će jedan igrač upravljati Rockmanom X-om, a drugi Zerom.

// SVE ZA 39 /

Konami je započeo svoju novu liniju igara pod nazivom *39 Series*, specifičnu po cijeni - 3.900 jena (oko 240 kn). Prva igra u serijalu je *Puruu's Adventure from Groove Adventure Rave* za PSone, akcijska igra u kojoj je glavni lik Puru, nama nepoznata maskota Groove Adventure Rave anime serijala. U ovoj šarenoj igri namijenjenoj prije svega mlađim igračima morat će proći kroz 5 velikih nivoa boreći se s više od 100 vrsta protivnika. 100 vrsta protivnika u dječjoj igri? Što je mnogo - mnogo je.

DOLAZAK NASLJEDNIKA

U iduće dvije godine možemo očekivati sve više informacija o novoj Sonyjevoj konzoli koja bi u cijelosti trebala promijeniti svijet kućnog igranja kakav poznajemo

PIŠE AMAR REŠIĆ

PlayStation 3 će se na tržištu pojaviti koncem 2004. ili, vjerojatnije, početkom 2005., čime će se nastojati slijediti nepisano pravilo u industriji konzola postavljeno tijekom 90-ih da je životni vijek jedne generacije hardvera oko 5 godina. PlayStation 3 neće biti konzola u klasičnom smislu - dapače, ako se ostvare sve najave iz Sonyjevih laboratorija, PS3, tj. hardverski sklop koji očekujemo, bit će po malo čemu sličan svojim prethodnicima.

MREŽNI UREĐAJ

Na ovogodišnjoj Game Developer Conference (redovnoj godišnjoj konferenciji proizvođača igara) su iznesene prve pojedinosti o novoj konzoli. Shin'ichi Okamoto, potpredsjednik i glavni tehnički direktor Sony Computer Entertainment odjela, u kratkom je govoru izložio viziju budućeg PlayStationa - arhitektura nove konzole će biti izgrađena po načelima distributivnih računala (distributive computing) - hardverskih sklopova koji se povezuju na Internetu ili na lokalnoj mreži i "spajaju" procesorsku snagu u cilju povećavanja učinkovitosti. Današnji Internet je izgrađen od klasičnih računala i servera, no prema Okamotovim riječima, taj će tehnološki "standard" uskoro doživjeti velike promjene. Do 2004. se očekuje velika evolucija Inerneta koji će postati "internet malih aparata". Računala će polako ustupiti svoja mjesta osnovnog internet alata PDA-uređajima, mobilnim telefonima, televizorima i konzolama, a Internet budućnosti će, prema Okamotu, evoluirati u mrežni sustav dostupan svakome, svugdje i uvijek. Upravo na tim vizijama počiva i glavni hardverski sklop buduće konzole - procesor za PlayStation 3, nasljednik *emotion enginea* iz PS2, koji Sony zajednički razvija s IBM-om i Toshibom i koji već ima svoje ime. The Cell (stanica) je kodni naziv procesora u čiji će razvoj tri industrijska diva uložiti 400 milijuna dolara te znanje i tehnologiju koja im je na raspolaganju.

THE CELL

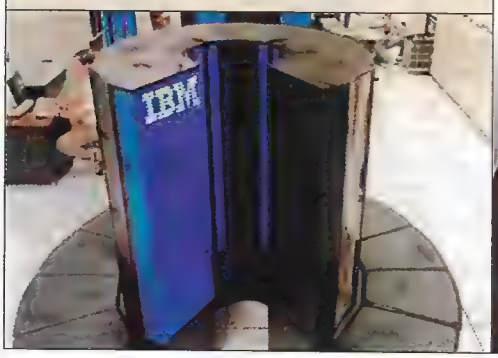
Novi će procesor biti u cijelosti optimiziran za *broadband* Internet veze i počivati na arhitekturi prilagođenoj distributivnom radu. Najviše iznenađuje službena izjava IBM-a koji je, nedugo nakon što je u ožujku ove godine počeo intenzivno raditi na arhitekturi procesora, objavio kako će The Cell biti jači od Deep Blue superračunala, revolucionarnog hardverskog sklopa koji je 1997. pobijedio svjetskog šahovskog prvaka Garyja Kasparova u izravnom sučeljavanju. Očekuje se da će do 2004. biti riješeni problemi oko hlađenja budućeg procesora, kao i njegovo programiranje u cilju integriranja nekoliko različitih funkcija (operativne informacije, grafički procesor, Internet, sabirnice) u jedan hardverski sklop. IBM je najvio kako će The Cell biti izgrađen oko 0,10- mikronske tehnologije koju je Sony već licencirao u svoju korist. Izjava Johna Kellyja, potpredsjednika IBM Technology Group, kako PC- računala više nisu glavni pokretač razvoja u svijetu poluvodičke (semiconductor) tehnologije, te da je razvoj sad usmjeren potrošačkoj elektronici i krajnjim, "običnim" korisnicima, izazvala je mnoštvo reakcija, ali i pokazala da su u pravu svi oni koji tvrde da će budućnost kućne zabave biti upravo u hardverskim sklopovima koji su namijenjeni samo multimediji. Iako neće biti jedini uređaj koji će raditi pogonjen The Cell procesorom (Sony i IBM su već najavili da će The Cell nakon 2006. ući u upotrebu i u drugim uređajima), PS3 će biti prva komercijalno dostupna konzola s hardverom takve jačine i arhitekture.

POBIJANJE MOOREOVOG ZAKONA

Govoreći o razvoju PlayStationa 3, Okamoto se osvrnuo na prošlost. Nakon što su sredinom devedesetih iscrpljene sve mogućnosti prve konzole, Sony je morao naći način da udovolji zahtjevima proizvođača igara koji su tražili velika pojačanja "sirove snage" buduće konzole. Iako su tražene performanse zahtijevale potpuno nemoguć zadatak stvaranja sklopa koji bi bio 18 000 puta jači od hardvera PSonea, Okamoto je uspio stvoriti konzolu koja je bila 300 puta jača od sivog prethodnika. PlayStation 2 je omogućio korištenje svjetlosnih efekata u stvarnom vremenu, istodobno renderiranje (računan-

DEEP BLUE

Deep Blue je superračunalo razvijano tijekom 90-ih. Konačna je inačica, predstavljena 1997., po prvi put pobijedila svjetskog šahovskog prvaka Garyja Kasparova u izravnom srazu čovjeka i računala. Računalo teško 1,4 tone bilo je sastavljeno od 256 procesora koji su bili u stanju izračunati 200 milijuna poteza u sekundi. The Cell procesor će imati snagu veću od Deep Blue računala.



je) tekstura različite gustoće i korištenje naprednih grafičkih aplikacija, no nije zadovoljio sve potrebe proizvođača. Novi su zahtjevi tražili mogućnost istodobnih kalkulacija za odvojene programske kodove, mogućnosti simuliranja virtualnih svjetova i renderiranje u stvarnom vremenu. Mooreov zakon (zakon računalne tehnologije koji govori da se snaga procesora udvostručuje tek svakih 18 mjeseci) kaže da je današnjim tempom nemoguće napraviti procesor koji će biti 1000 puta jači od *emotion enginea.* Stoga je donesena odluka da se taj zakon pokuša pobiti. Prvi koraci u tom smjeru su napravljeni izgradnjom GScubea, hardverskog sklopa koji je metodom paralelnog povezivanja 16 *emotion engine* procesora pokazao da postizanje sirove snage nije toliki problem, koliki je problem programiranje za takav neubičajen i kompliciran hardverski sklop (GScube je ipak korišten prilikom stvaranja grafike *Final Fantasy The Spirits Within* filma). Konačna najava The Cell procesora pokazuje da su neke donedavno nerješive zapreke napokon prijeđene i da će novi procesor doista omogućiti ispunjenje svih želja programerima.

NESTANAK MEDIJA?

Ako će PlayStation 3 biti utemeljen na načelima distributivnog rada, za očekivati je da će buduća konzola u cijelosti biti lišena nužnosti za softverskim medijem, jer bi se potrebnom softveru u cijelosti pristupalo putem interneta. Limiti DVD-medija su dosegnuti već u ranim danima PS2 (*GT3*, *Devil May Cry* i *DOA 3* koriste gotovo svih raspoloživih 4,7 GB jedne strane sloja DVD-medija), a masovni prelazak na dual-layer tehnologiju (korištenje dvaju ili više slojeva DVD-medija u koje je moguće pohraniti zapis) se ne očekuje tako brzo (iako primjerice igra *Xenosaga: Der Wille Zum Macht* koristi dva sloja na disku). Razlog je velika osjetljivost podataka na dubljim slojevima koji postaju potpuno neupotrebljivi ako gornji sloj medija doživi oštećenja. Izlaz je vidljiv u novoj blue-laser tehnologiji, visokokapacitetnom DVD-standardu nove generacije koji je predstavio Sanyo. Blue laser DVD su odmah po predstavljanju prihvatili gotovo svi divovi tehnološke industrije. Philips, Sony, Matsushita, Hitachi, Pioneer, Sharp, Samsung, LG i Thompson su ujedinili napore ne bi li novi standard što prije zaživio na tržištu. Blue laser tehnologija omogućava spremanje gotovo 30 GB podataka na jednu stranu medija po sloju, a budući da konstrukcija blue laser diskova dopušta gotovo deset slojeva po mediju, količina kapaciteta jednog diska današnje veličine uveliko premašuje i 300 GB. Zahvaljujući materijalima od kojih se proizvode blue laser DVD-ovi, moguće je i rapidno smanjenje samih uređaja, a Pioneer je tijekom svibnja otpočeo blue laser revoluciju predstavljanjem prvog blue laser-ready uređaja. Najave govore da će tržišna primjena novog standarda početi dogodine u travnju, kad se očekuju i prvi BLDVD-snimači (zasad zvani Blu-Ray). No, sudeći po trenutačnim najavama, PlayStation 3 će biti u cijelosti okrenut Internetu.

INTERNET BUDUĆNOST

Iako je u nekoliko navrata rečeno da će bilo koja vrsta medija za prijenos podataka izostati na novoj konzoli, teško je vjerovati da će Sony ostaviti na cjedilu sve one korisnike koji neće imati mogućnost pristupanja Internetu superbrzim *broadband* vezama koje će zahtijevati PS3. Pogotovo je neubičajena ideja o konzoli koja nema fizički opipljiv medij za igru. Blue laser DVD zasad predstavlja jedinu vidljivu alternativu DVD-mediju, a njegovi gotovo neograničeni kapaciteti bi posve neutralizirali probleme vezane uz količinu podataka koji mogu stati na medij. Ipak, ako se do 2004. uspije postići visokopropusni *broadband* standard na razini svih triju glavnih Sonyjevih teritorija (Japana, Europe i Amerike) i ako se u idućih 18 mjeseci - kad napokon počinje online era PlayStationa 2 - pokaže da korisnici prihvaćaju odmak od dosadašnje koncepcije koja pretpostavlja konzolu spojenu na televizor, moguće je i potpuno ispunjenje Okamotovih vizija. PlayStation 2 tek sada ulazi u drugu fazu svog postojanja, a zahvaljujući mnoštvu funkcija koje će punu iskoristivost postići tek spajanjem konzole na Internet, za očekivati je da će nakon početka prodaje PlayStationa 3 PlayStation 2 aktivno ostati na tržištu znatno duže od PSone konzole. Tome će pridonijeti i rastuća zajednica Linux korisnika (Linux kit za PS2 je od sredine svibnja moguće naručiti i za PAL-inačice konzola) koja će PlayStationu 2 donijeti i mnoštvo programa koji nemaju primarne veze s igranjem. Tri godine koje nas dijele od premijere PlayStationa 3 će pokazati je li Sony bio u pravu kad je koncem 1999. objavio da će PS2 svoju pravu snagu i utjecaj pokazati tek na polovici svog "života", odnosno u godini koja je u tijeku. Nasljednik crne konzole će, kako zasad stvari stoje, pokušati unijeti mnoštvo inovacija u svijet kućne zabave, a nove se informacije o PlayStationu 3 očekuju tijekom godine.
i

POVIJEST KONZOLE

1988. Sony i Nintendo

ulaze u zajednički projekt razvoja CD-ROM-dodatka za Super Nintendo konzolu pod imenom Super Disc. Standard nikad nije zaživio

1991. Sony

predstavlja Play Station, sustav koji počiva na Super Disc tehnologiji koju je Sony razvio u suradnji s Philipsom. Novi standard se zove CD-ROM/XA. Play Station je mogao čitati i audio CD-format, a imao je i port za priključivanje cartridgea za Super Nintendo. Proizvedeno je ukupno 200 Play Stationa prije negoli je Sony odlučio povući proizvod i razviti novu konzolu

1994. predstavljen je PlayStation X

(PSX - kodno ime za konzolu), konceptni sustav iz kojega je izostao priključak za Super Nintendo cartridge, a konzola je u cijelosti fokusirana na CD-ROM tehnologiju

1994. u Japanu

izlazi konačna verzija PlayStation konzole (1995. konzola je predstavljena u Europi i Americi)

1998. predstavljaju

se prvi planovi za novu konzolu pod službenim imenom PlayStation 2

1999. zatvoreni hardverski sustav

i nacrti čipsetova nove konzole su predstavljeni u Japanu

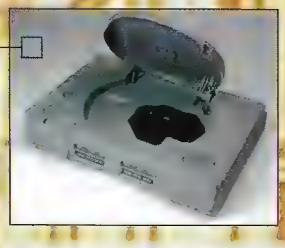
2000. PlayStation 2

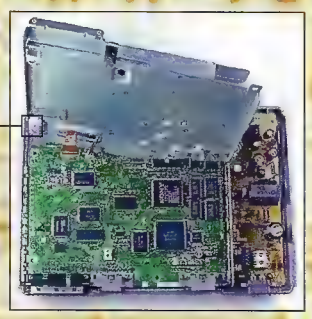
izlazi u Japanu (kasnije iste godine konzola izlazi u Europi i Americi)

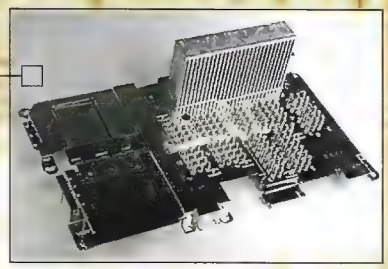
2002. Sony, IBM i Toshiba

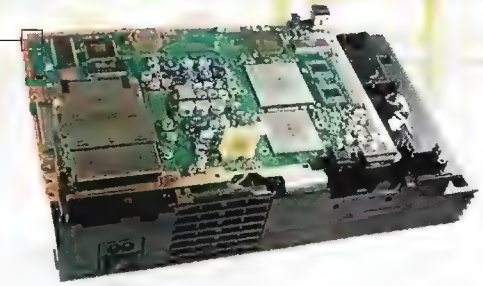
potpisuju ugovor o razvoju budućeg PlayStation 3 procesora The Cell

Predstavljen 2000. godine na SIGGRAPH izložbi, GScube je pokazao viziju koja je dovela Sony do konačnih nacrta o The Cell procesoru. Grafička stanica, sastavljena od 16 emotion engine procesora i 16 grafičkih procesora iz PlayStationa 2 - povezanih u paralelni slijed - demonstrirala je ideju distributivnog rada unutar jedne zatvorene hardverske cjeline. PlayStation 2 može renderirati 75 milijuna poligona u sekundi, a GScube čak 1, 2 milijarde. Velika snaga GScube stanice je korištena za izradu *Final Fantasy The Spirits Within* filma. Integrirani CPU i GPU procesori The Cella će omogućavati stvaranje grafičkog prikaza kompleksnijeg od onog viđenog u FFTSW filmu.



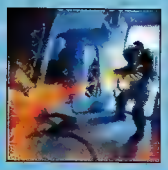






// 24
Colin McRae Rally 3

// 22
Primal



// 24
The Thing

...drvo!...

Colin Mc

IZLAZI 27. RUJNA
ŽANR ■ **SIMULACIJA RELIJA**
IGRAČI ■ **1-2**
PROIZVOĐAČ ■ **CODEMASTERS**
IZDAVAČ ■ **CODEMASTERS**
http://www.codemasters.com

PREDVIĐAMO

PRAVU i jedinu simulaciju relija s velikim S
EFEKTE kiše i snijega dosad nikad viđene
ŽULJEVE na prstima
FORD FOCUS u garaži
DRVA za ogrijev nakon što ih usitnimo novim focusom

Neizbježno je pitanje: zašto u ove dvije godine prodaje PlayStationa 2 u Europi nije izašao *Colin McRae Rally 3*? Toliko je dobrih igara i nastavaka starih hitova odavno dobilo platinum izdanja, a na *Colin 3* morat ćemo čekati do kraja rujna. Zar je toliki problem prilagoditi savršeni engine iz *Colina 2* te grafički uljepšati igru i ubaciti nekoliko novih modova igre? Kupiti licenciju i dodati dobru glazbu poznatih izvođača te marketinški napasti tržište i prodati milijune primjeraka "najnovijeg Colina za PS2"? Ne, to nije veliki problem sjajnoj programerskoj kući kao što je Codemasters, no tako se ne postaje kralj, zar ne?

SAMO JE JEDAN...

...i zove se *Colin McRae Rally*, uskoro s dodatkom 3. *Benchmark* koji je teško preteći. Ideal u reli simulacijama. Kralj *tarmaca* kao što je *Gran Turismo* asfalta. Jedan i jedini... Smije li u takvoj situaciji podbaciti najnoviji nastavak? Naravno da ne, a toga su svjesni i developeri. Zato se i nisu požurili...

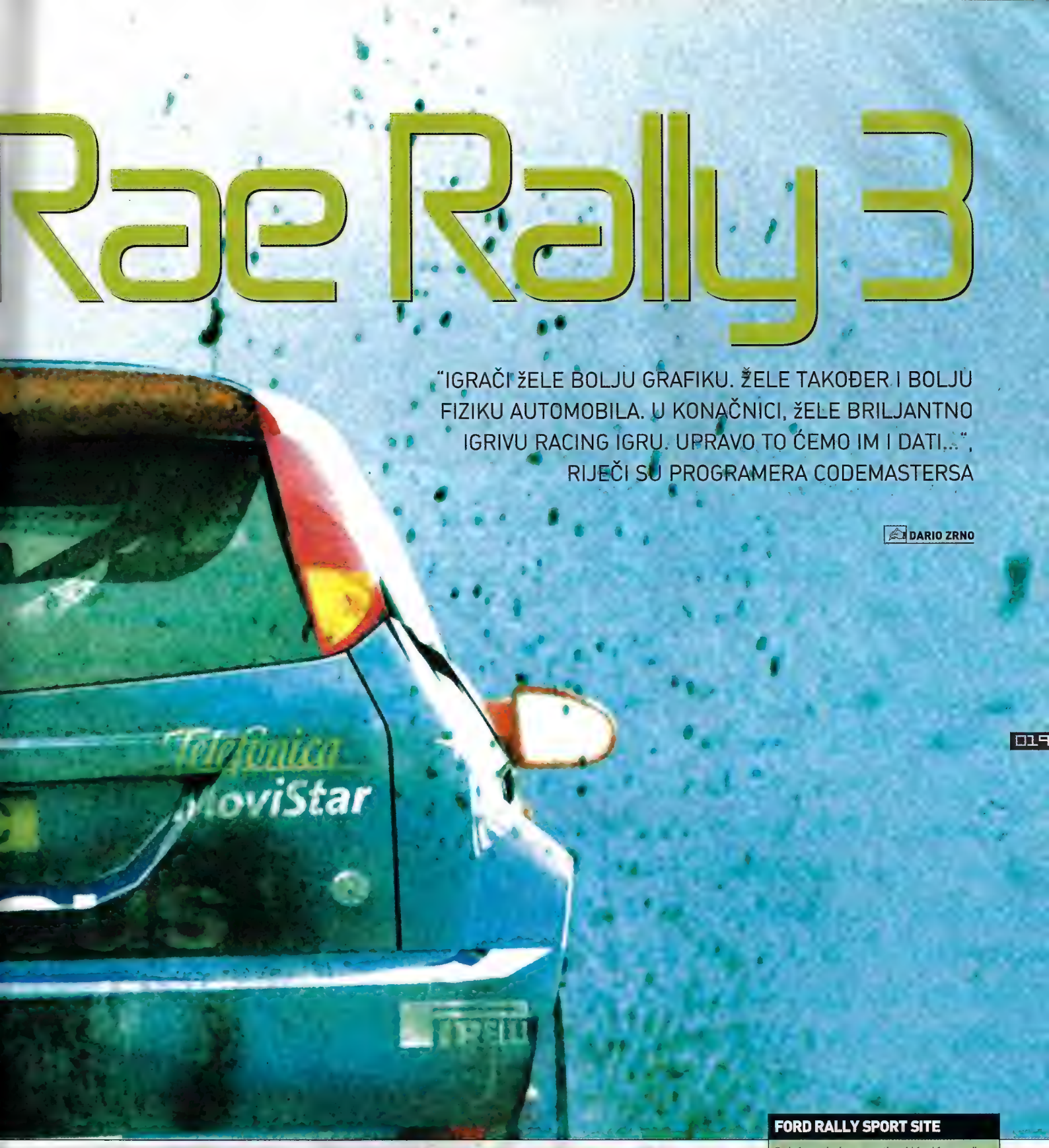
DOBAR INPUT ZLATA VRIJEDI

Napraviti dobru simulaciju relija i atmosfere koja okružuje taj iznimno dinamičan auto-moto sport mogu samo oni koji su je osobno i doživjeli. Ekipa iz Codemastersa vođena Guyom Wildayom (radio na oba prethodna *CMR-a)* ima upravo mogućnost proučavanja stvarnog utrkivanja s "prve crte". Od idealnih suradnika, McRaea, Grista (suvozača) te cijele momčadi Forda Focusa, mogu doista saznati sve pojedinosti koje su im potrebne da bi stvorili dosad najbolju simulaciju relija. McRae svojim savjetima pomaže pri izradi što kvalitetnijeg algoritma fizike kretanja automobila, a Wilday često

Rae Rally 3

"IGRAČI ŽELE BOLJU GRAFIKU. ŽELE TAKOĐER I BOLJU FIZIKU AUTOMOBILA. U KONAČNICI, ŽELE BRILJANTNO IGRIVU RACING IGRU. UPRAVO TO ĆEMO IM I DATI...", RIJEČI SU PROGRAMERA CODEMASTERSA

DARIO ZRNO



napominje: "Iako želimo napraviti pravu simulaciju, važno je napomenuti da nam je najvažniji cilj napraviti IGRIVU simulaciju." Jer kako i sam napominje, igra koja bi potpuno realno simulirala reli vožnju bila bi toliko teška da bi je vjerojatno mogao voziti samo Colin osobno. I ako se već pitate vozi li Colin virtualnog Colina, odgovor je da, vozi, ali "ne toliko dobro kao pravog *forda*", skromno će reći. Uspoređujući vožnju pravim automobilom s onom na konzoli, reći će da je u oba slučaja potrebna visoka koncentracija i brzi refleksi, te da je vožnja ispred TV-a isključivo vizualno iskustvo, za razliku od vožnje na cesti gdje sva osjetila, a nerijetko i stražnjica, pomažu u pravodobnom otkrivanju neželjene kretnje vozila odnosno izlijetanja sa sigurne putanje.

COLINE, TO SI TI

Wilday kaže da je promjena pristupa izradi igre bila nužna jer "ljudi koji vole *racing* žanr evoluirali su uz mnoge takve igre u kojima su se osjećali nekako *sigurno*. I u prijašnjim inačicama *Colin McRae Rallya* igrač je mogao voziti stazu ne znajući što je iza ugla, ali i ne mareći previše za mogućom štetom na autu jer mu mogući hazard nije previše utjecao na konačan rezultat. Želja nam je to promijeniti te kod igrača stvoriti svijest da izravni udarac ili pad u procjep, kamen ili neku drugu težu prepreku može teško oštetiti auto, a time i njegove vozačke performanse. Nakon pet godina raspravljanja konačno smo uveli mogućnost potpunog razbijanja automobila, što znači i gubitak bodova na *stageu*. S druge pak strane, moguće je odvoziti stazu do kraja i na tri kotača da bi se spasili bodovi važni u ukupnom *championshipu*. Sve je na igraču i njegovom izboru oprezne ili riskantne vožnje - baš kao i u pravom životu". A da bi stvarno bilo teško kao u pravom životu pobrin-

FORD RALLY SPORT SITE

S obzirom da ćete morati voziti ford focus, nije loše informirati se o automobilu, performansama i svemu onome što se događa oko Colina i focusa u ovogodišnjoj sezoni World Rally Championshipa.
Sve informacije pronaći ćete na:

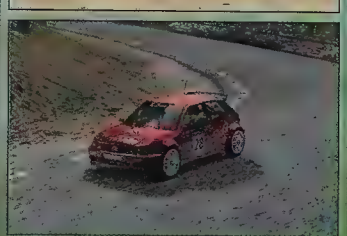
Efekti prašine također su impresivni

Algoritam razbijanja automobila bit će dosad najbolji, stoga su kod ovakvih skokova mogući kvarovi na amortizerima

FOCUSOM OKO SVIJETA

Oni koji ne žele doznati koje će automobile voziti u CMR3, neka ne gledaju ovaj popis! Zasad ih je potvrđeno 12, od čega su četiri 4WD, četiri 2WD i četiri classic modela. Dakako, bit će moguće osvojiti i bonus automobile.

- **Citroen saxo kit car**
- **Citroen 2CV sahara**
- **Citroen xsara kit car**
- **Fiat punto rally car**
- **Lancia 037**
- **Ford focus RS WRC 2002**
- **Puma rally car**
- **1986 RS200**
- **MG ZR rally car**
- **Mitsubishi lancer evo 7**
- **Subaru impreza WRX (44S)**
- **Subaru impreza 22B sti**



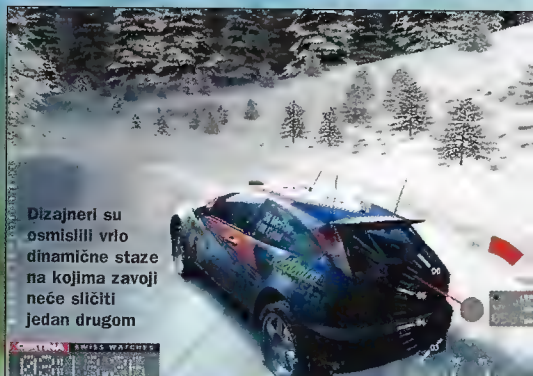
ut će se i novi sustav *auto savea*, što znači da neće biti moguće izvesti najomiljeniji Reškovčev trik *ako ne valja, učitaj, brate, ponovno sve dok ne bude onako kako ja hoću*. Zanimljivo je i to što nećete biti u mogućnosti izabrati omiljenu razinu težine, nego će to PS2 za vas učiniti automatski ovisno o vašim rezultatima, tj. vozačkim sposobnostima. Pa ako vam krene dobro, budite sigurni da iduća dionica neće biti jednako "lagana" kao prijašnja. Developeri svakako žele igrača emotivno vezati uz igru te mu što bolje virtualno približiti kako je to biti Colin McRae - profesionalni vozač relija.

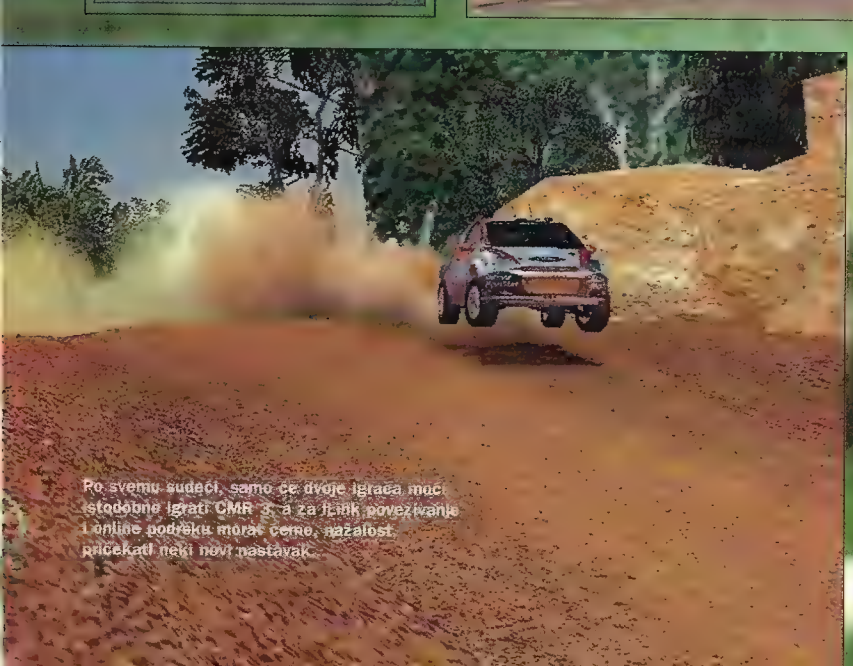
SVAKOG DANA U SVAKOM POGLEDU...

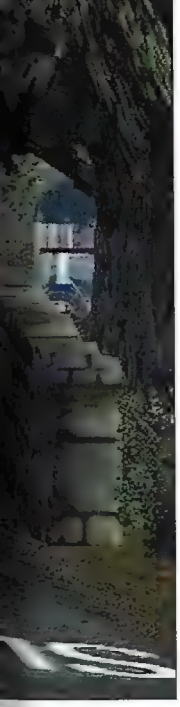
Kvalitetni komentari suvozača bit će jedina pomoć na teškim i opasnim stazama reli prvenstva, a za njih se pobrinuo sam Nicky Grist (Colinov suvozač), i to ne samo glasom nego i jedinstvenim komentarima i upozorenjima, ovisno o stazi ili dionici na kojoj se vozi. Detaljno je proučio svaku zemlju (ukupno 8), specifičnu po vremenskim prilikama, konfiguraciji terena, vidljivosti, nagibu, okolišu i sl. U jednoj će se sezoni voziti u 6 zemalja (svaka zemlja ima dva različita okoliša sa po tri dionice), dok će dvije preostale pružiti tako bitnu razno likost između svake nove sezone. Naime, sustav napredova ja kroz igru doživio je malu promjenu, pa će tako sada *cham pionship* trajati tri godine (a ne jednu), a kroz to će se raz doblje, kao što smo i spomenuli, mijenjati zemlje u kojima s vozi i vremenske prilike te, u konačnici, i konfiguracija terena Tu su i *special stageovi* te vožnja u suprotnom smjeru, već klasična opcija u ovakvim igrama, a sve u cilju da svaka iduća godina, tj. sezona ne bude slična prijašnjoj. A da sve bude još zanimljivije i realističnije, usporedno s vašim napre dovanjem kroz sezone razvijat će se i kvaliteta *focusa* koji će momčad Forda unaprijeđivati novim i kvalitetnijim ovjesom, kočnicama, mjenjačkom kutijom i sl. Rekli bismo: pravi *WRC Championship*, ali nažalost (ili na sreću) ipak nije jer licenciju tog natjecanja ima netko drugi. Sony.

FLAMBIRANI SLADOLED

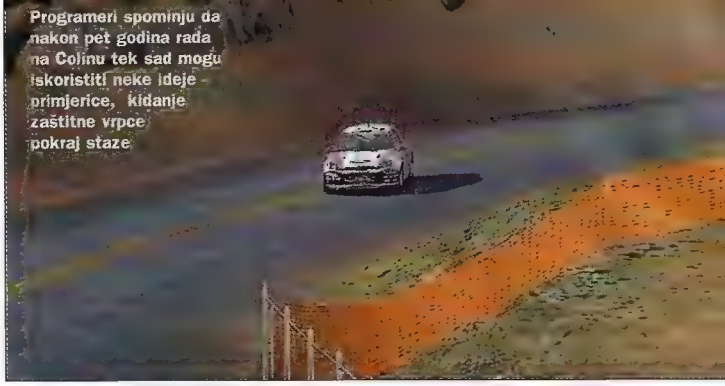
Đuro (koji i nije tako loš momak) bi rekao: "Nema tog kineskog ručka bez flambiranog sladoleda na kraju balade.". A najbolje je da je prije te izjave pojeo zdjelu riže veću od


Dizajneri su osmislili vrlo dinamične staze na kojima zavoji neće sličiti jedan drugom

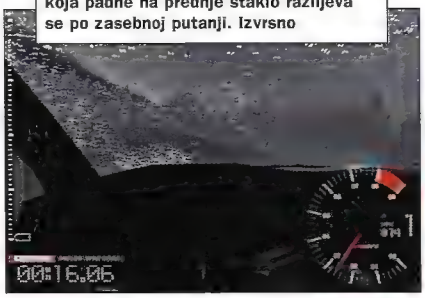

Po svemu sudeći, samo će dvoje igrača moći istodobno igrati CMR 3, a za link povezivanje i online podršku morat ćemo, nažalost, pričekati neki novi nastavak



Već je na slikama vidljivo da je efekt kiše impresivno realističan. Svaka kap koja padne na prednje staklo razlijeva se po zasebnoj putanji. Izvrsno



Programeri spominju da nakon pet godina rada na Colinu tek sad mogu iskoristiti neke ideje - primjerice, kidanje zaštitne vrpce pokraj staze



njegove glave (jedan od najvećih dijelova njegova tijela). E pa taj "flambirani sladoled", šlag na torti, glazura na kolaču ili kakvu god već hoćete kulinarsko-delicijsku metaforu bi u *CMR 3* trebala predstavljati sva sila različitih animacija na servisnim područjima između dionica koje su codemastersovci kreirali zahvaljujući Chanelu 4, TV kući koja posljednjih nekoliko godina detaljno prenosi WRC prvenstvo. Pokrete su, dakako, posudili od Fordove momčadi, a zanimljiva je i želja programera da u konačnoj inačici uvedu i vožnje između dionica relija kako bi igru učinili što nelinearnijom (odvozi dionicu-loading, odvozi dionicu-loading i tako do kraja). Iako Wilday kaže da su ozbiljno razmatrali mogućnost da igrač stvarno vozi auto rekreativno od dionice do dionice, na kraju su ipak odlučili da su fotorealistične animacije za svaku zemlju posebno sasvim dovoljne za stvaranje impresije. A kad smo već kod impresije, treba spomenuti impresivan dizajn staza koji će nebrojeno puta omogućiti da, nakon što se popnete na obližnje brdo, pogledom obuhvatite selo u podnožju iz kojeg ste krenuli u brzinac.

Što reći za kraj? Jedva čekamo *CMR 3!* To je valjda jasno od početka. Možda je najbolje prenijeti vam riječi sad već dobro nam znanog Wildaya: "Ponovno smo imali drugačiji pristup, kao što to radimo svaki put. Poboljšali smo grafiku i proučili nove modove te ih uklopili u nov način izvođenja igre, različit od onog uobičajenog. Poboljšali smo i fiziku automobila te se uistinu potrudili podići *benchmark*. Dok svi drugi pokušavaju dostići *CMR 2*, mi činimo novi korak naprijed u reli igrama. Vjerujem da je to ono što smo željeli postići, a uskoro ćemo vidjeti koliko smo u tome i uspjeli."

PSX KAŽE

Oba dosadašnja CMR-a bila su i jesu hit igre na svim platformama na kojima su izašle, a radili su ih codemastersovci, možda najbolji developeri u Europi. Može li ista ekipa po treći put napraviti hit? Kao što je Brazil trenutačno najsigurnija oklada u nogometu, tako je i dobar uspjeh CMR-a 3 najsigurnije predviđanje koje možemo dati.

PUT OKO SVIJETA U FORD FOCUSU

McRaeov suvozač Nicky Grist osobno je zapisivao staze u igri kao što to radi i u pravom reliju. Njegovi komentari ne bi nikad smjeli biti ist_er su programeri vodili brigu o mnogim pojedinostima kako bi u konačnici kod igrača stvorili što bolji ugođaj reli prvenstva. Glavni mod igre, championship, nudi natjecanje kroz 8 zemalja na svim mogućim podlogama: šljunku, snijegu, pijesku, kišom natopljenom asfaltu... Svake godine (sezone), igrač će odvoziti 6 relija na po 6 staza, a vrlo vjerojatno i jedan Super Special Stage (gdje se utrkuje s izravnim suparnikom). Po prvi će put u simulacijama relija biti moguće odvoziti i pripremni trening (tzv. Shakedown day) na dionici koja nije uključena u natjecanjee ali je u istom okruženju i s istim uvjetima. Staze inače nisu kao one u pravom reliju, naprotiv potpuno su imaginarne, stoga su dizajneri mogli uvrstiti i zemlje kao što su Japan i Amerika (nema ih u WRC-u).

DRŽAVE CMR3:

- Japan
- SAD
- Finska
- Australija
- Španjolska
- Švedska
- Grčka
- VB

Razgovor developera Codemastersa s Colinom McRaeom

Koliko je Colin McRae predan reliju i sportskom uspjehu dokazuje i činjenica da je htio amputirati prst ozlijeđen na ovogodišnjoj "Corsici" koji mu je smetao pri izmjeni brzina. Srećom, mehaničari su prebacili mjenjač na drugu stranu upravljača pa se to ipak nije dogodilo...

Igra koja će pomaknuti granice

Primal

A ŠTO DRUGO OČEKIVATI OD IGRE ZA KOJU SONYJEV EUROPSKI PREDSJEDNIK KAŽE DA JE "USPJELA OSTVARITI RAZINU DETALJA, VIZUALNOG BOGATSTVA I IGRIVOSTI KOJU ĆE MALO KOJA IGRA MOĆI DOSTIĆI"

IVAN BOLKOVAC

IZLAZI JESEN 2002.
ŽANR **3D AKCIJSKA AVANTURA**
IGRAČI **1**
PROIZVOĐAČ **SCEE STUDIO CAMBRIDGE**
IZDAVAČ **SCEE**
http://www.scee.com

PREDVIĐAMO

poput onih u tučnjavama
glavnog lika koje će produbiti igru
detalja i vizualnost igre
koji će oduzimati dah

Ovu vrlo hvaljenu igru razvija Sonyjev Cambridge Studios, poznat nam po *Medievil* serijalu sa starog *sivonje*. Za one koji ne znaju, riječ je o igrama u kojima je igrač iz klasičnog trećeg lica pratio avanture sir Daniela Fortesquea koji se unatoč slabašnom tijelu, koje su činile uglavnom kosti, upuštao u borbu s različitim spodobama spašavajući svijet od njihove neprirodne dominacije. Spominjem to stoga što je upravo taj serijal potaknuo izradu *Primala*. Naime, programerima je dosadilo gledati "Fortesqueovu stražnjicu" pa su odlučili stvoriti mnogo mračniju i stvarniju igru pokušavši čak probiti neke granice vizualnih dostignuća na PS, zbog čega su se odlučili na izradu potpuno novog enginea koji im je omogućio stvari o kojima su prije mogli samo sanjati. No, krenimo redom, prvo ćemo koju o samoj priči.

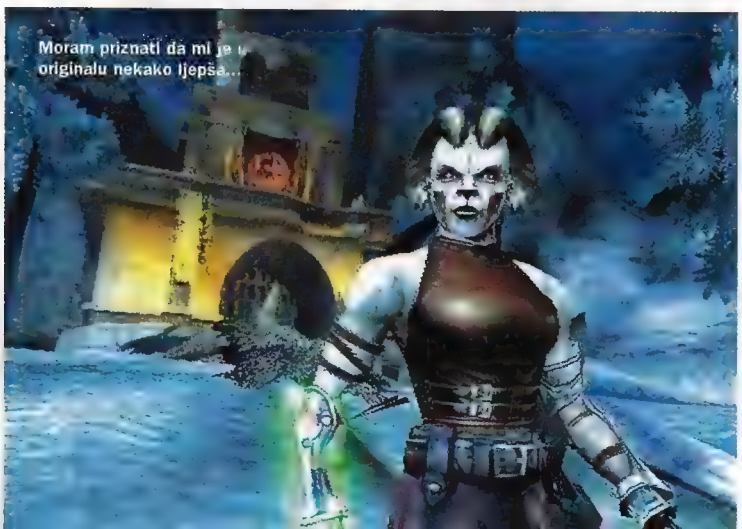
MRAČNO I JOŠ MALO MRAČNIJE Prema riječima tvoraca, *Primal* ima iznimno mračnu atmosferu, stoga je ponajprije namijenjen zrelijoj publici. Naime, riječ je o igri smještenoj u vrlo čudan svijet koji postoji "negdje između" ovoga života i onoga koji slijedi. Naravno, da je ondje idilično, ne bi bilo ove igre. I tako, umjesto da čujemo anđeoski pjev iz oblaka, gledamo neprestanu borbu između Abaddona, personificirane snage kaosa, i Arelle, utjelovljenje snaga reda. Oboma snagu daju po dva svijeta, što znači da ih je u toj čudnoj stvarnosti ukupno četiri i da je sve u nekakvoj ravnoteži, samo što je ona trenutačno narušena. Snage kaosa su počele jačati i jedino tko bi ih u tome mogao spriječiti je jedna sasvim obična djevojka iz susjedstva po imenu Jen. Naravno, nije baš sasvim obična, što ćete i sami ubrzo otkriti. Ona je jedna od dviju duša koje je Abaddon davno "taknuo" davši im mogućnost metamorfoze u bilo koju od četiriju demonskih rasa koje naseljavaju već spomenuta četiri svijeta. Da ne bi bila sama, tu je Scree, gargoyle koji također krije jednu tajnu. No, nećemo vam sad sve otkriti, neka nešto ostane i za poslije :), prijeđimo radije na već spominjanu i na sva usta hvaljenu tehničku stranu igre.

REAL TIME Programeri često znaju neskromno obećavati brda i doline služeći se efektima čiji su nazivi duži od otorino-

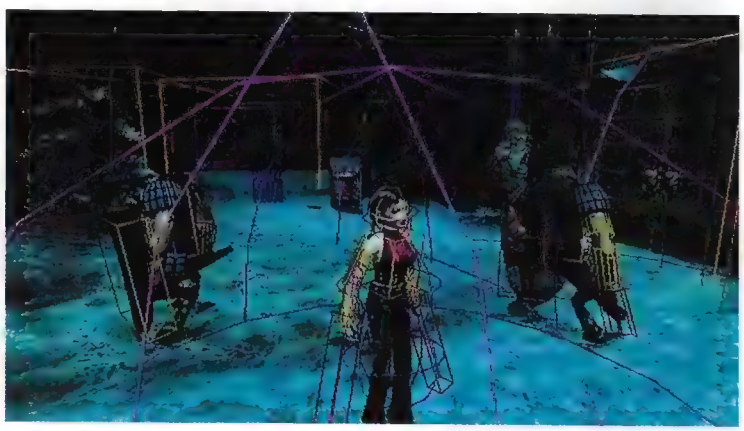
Velike dvorane i otvoreni prostori jedna su od demonstracija novog enginea

Iako se programeri kunu da nisu željeli kopirati Laru Croft, neke mi usporedbe padaju na pamet :)

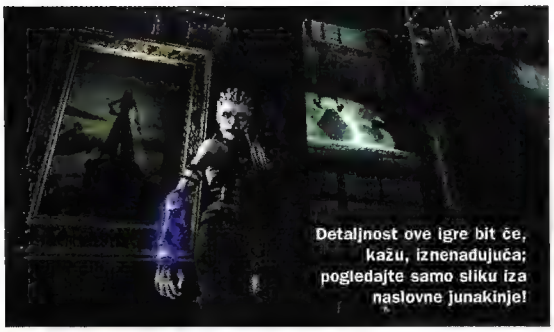
Dizajnu nivoa i likova posvećena je iznimna pozornost, jedna soba sadrži više od 8000 poligona (kao cijeli jedan nivo u Medieviu)



Moram priznati da mi je u originalu nekako ljepša...



Glavni junaci... U igri ćete moći posve slobodno upravljati i jednim i drugim



Detaljnost ove igre bit će, kažu, iznenađujuća; pogledajte samo sliku iza naslovne junakinje!

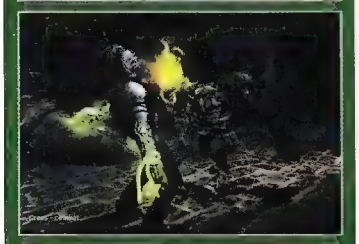
laringologije, a na kraju stvar ne ispadne ništa posebno. Zašto bi ovdje bilo drugačije? Kao prvo, već spomenuta izjava Sonyjevog predstavnika ulijeva povjerenje, a kao drugo, programeri su doista uspjeli napraviti nešto posebno. O čemu je riječ? PS2 ima ograničen kapacitet memorije, što programere onemogućuje da se previše razmašu. Dečki iz Cambridge Studiosa tome su doskočili "dinamičkim učitavanjem" koje u memoriji drži samo ono što se taj trenutak događa u igri, čime se omogućuje nevjerojatna detaljnost okoliša i likova te uklanja sva ograničenja vezana uz veličinu i detaljnost nivoa, a hvalili su se i da će ova igra znati iskoristiti mogućnosti PS2 hardvera. Dizajneri su se pri izradi likova i nivoa oslanjali na različite izvore i vremenska razdoblja pa će itekako biti vidljiv njihov utjecaj (primjerice starog Rima ili Napoleonovih husara), ali će postojati i velika doza originalnosti. Svijet u kojem se igra odvija bi trebao biti vrlo uvjerljiv, bez zagonetki i ostalih nelogičnosti koje bi otkrivale da je riječ samo o igri (npr. nađi ključ, otvori vrata), sve će biti vrlo logično i uvjerljivo postavljeno, što je također značajno poboljšanje u odnosu na stari *Medievil*. Velika je pozornost posvećena i zvuku za koji su razvili poseban alat koji glazbenim kreatorima omogućava potpuno neovisno stvaranje i ubacivanje u igru glazbe i efekata te njihovo iskušavanje bez ikakvog dodira s programerima, što im omogućuje mnogo veću fleksibilnost te kvalitetnije implementiranje spomenutih elemenata u igru. Ukratko, ako se ostvare najave i hvalospjevi što smo ih o ovoj igri čuli, uistinu bi mogla biti vrijedna pozornosti, pa i više od toga. U svakom slučaju, to ćemo saznati najesen ne bude li odgađanja izlaska, što je lako moguće. Kako god bilo, razvoj ove igre ćemo i dalje pratiti.

PSX KAŽE

Iz iskustva znamo da rijetko kad neki visoko pozicioniran Sonyjev dužnosnik ovako govori o nekoj novoj igri, stoga ona već samim tim zaslužuje našu pozornost. Ako se te najave obistine, mogla bismo dobiti hit o kojem ćemo zasigurno još govoriti.

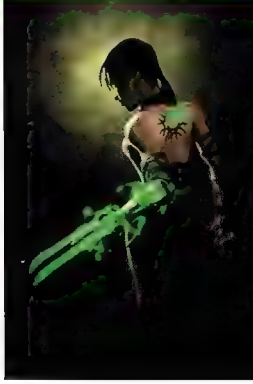
FIGHT!

Borba će biti jedan od važn
stoga ne čudi najava da će
od 60 %. Zanimljivo je da u
drugih igara iz trećeg lica, pos
"lockanja" neprijatelja, čime vaš
relativni naspram odabranog pro
borbe kao u tučnjavama!, što vam
veću kontrolu i mogućnosti poput raz
komboa. Ako se to i ostvari, bit će to
jedna malo veća novina koju ostale igre
žanra nemaju.



Podvodni svijet. I naša zlatna ribica u okršaju s mutiranom sardinom :)

METAMORFOZE



Mogućnost naše glavne junakinje da mijenja oblik u bilo koju od četiriju demonskih rasa daje ovoj igri dozu zanimljivosti i raznolikosti, iako je meni najdraži original (ne znam za vas, ali ne bih htio imati curu s više od dva očnjaka ;). Naime, u svakom od tih četiriju oblika imat će različita oružja i način borbe, a da ne bi sve ostalo samo na tome, možete kad god to poželite zaigrati i sa Screeom, a ponekad će to biti jednostavno nužno.

Čovjek je najtoplije mjesto za skriti se?

The Thing

O VAŠOJ ODLUCI KOMU MOŽETE VJEROVATI, A KOMU NE OVISI VAŠ ŽIVOT

ŠALAT NEVENKA

IZLAZI 20. RUJNA
ŽANR HOROR-AVANTURA
IGRAČI 1
PROIZVOĐAČ COMPUTER ARTWORKS
IZDAVAČ UNIVERSAL INTERACTIVE
http://www.thethinggames.com

Podnaslov je brutalan koliko i istinit ako ste zapovjednik vojne postrojbe poslane na Antarktik sa zadatkom da riješi tajanstveni nestanak istraživačkog tima. Vjerojatno ste gledali film, ili ste bar čuli za kultni Carpenterov istoimeni horor snimljen 1980. koji također govori o sablasnom nestanku skupine sirotih istraživača u ledenom bespuću. Naime, igra se nastavlja na radnju filma, no nemojte odmah zaključiti da je riječ o još jednoj uobičajenoj horor-avanturi jer nudi nešto čega u ovom žanru još nije bilo...

ZASTRAŠUJUĆI PRIKAZ IZOLACIJE I PARANOJE Iako je još uvijek riječ samo o najavi, imam dojam da elementi dodani igri ne samo da mogu podići njezin *rejting*, nego i biti zaslužni za osvajanje titule hit igre unutar ovog žanra. Dakle, nije riječ samo o borbi s potencijalnom smrću, gdje neprestano trebate biti vrlo oprezni, šuljati se, rješavati zagonetke, odmjeravati snage i oružja, snimati pozicije, biti u strahu i osluškivati svaki šum - otprilike kao u *Resident Evilu* s primjesama *Aliena* - nego morate paziti da vam vaše "vjerne" kolege ne zabiju nož u leđa. Naime, The Thing, iliti neman koja je igrom eliminirala istraživačku postrojbu, ima genetsku sposobnost prilagodbe liku svoje žrtve. Jednostavnije: netko od vaših može biti inficiran, odnosno biti baš to čudo koje trebate otkriti, a da niste toga svjesni niti upoznati s novim stanjem - tada je jedino dobro ako ste snimili poziciju. U igri morate neprestano pratiti psihičko stanje svojeg voda i njihovo kretanje jer ćete ostati živi samo ako kontrolirate svoju ekipu kojoj paničarenje nije strano. Realna crta ljudske psihe čini vaš lik još opreznijim, ali i nepažljivijim. Možete izdavati naredbe, od mehaničkih popravaka preko zamatanja rana do ubijanja, a način na koji igrate odnosno kako reagirate i kakve odluke donosite uvelike ovisi o ponašanju vašeg tima: mogu bez pogovora postupiti po naredbi ili vas ubiti posumnjaju li da ste inficirani.
I još nešto za kraj: glazba je istančana i jezovita, što se donekle možete uvjeriti ako posjetite gorespomenutu web stranicu igre, a kamere su raspoređene upravo tako da pobude što veću napetost i iščekivanje...brr hhhh guuu iiiii.

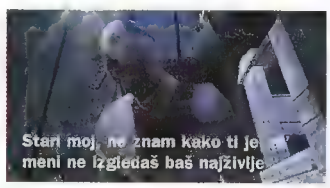
PREDVIĐAMO

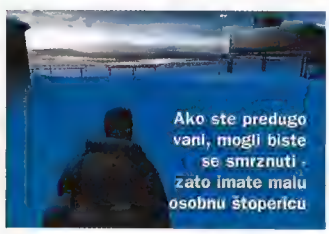
najgori mogući, od vaših najbližih koja je ili jedan od vaših ili mali pauk/pas začinjenu različitim kutovima snimanja jer je više načina za ispunjenje određenih zadataka
NEMA ŽENA U IGRI hm...

PSX KAŽE

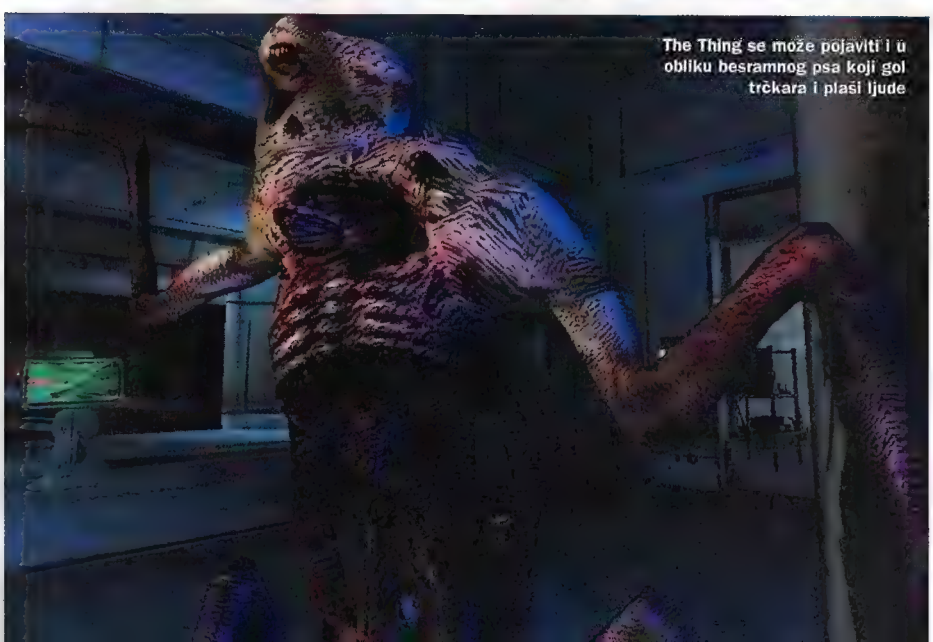
S obzirom na nove detalje kojima je oplemenjena igra, a tiču se umjetne inteligencije, od stalnog nadzora svojih ljudi do vaganja vlastitih odluka i kontrole straha, o čemu ovise reakcije onih vaših s kojima ste došli, skromno smatramo da bi igra mogla postići velik i zaslužen uspjeh.

Mnoge situacije često zahtijevaju suradnju kolega... a oni vam moraju vjerovati

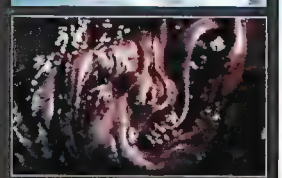

Stari moj, ne znam kako ti je meni ne izgledaš baš najživlje


Ako ste predugo vani, mogli biste se smrznuti - zato imate malu osobnu štopericu

Ovako izgleda kad "čeka" uspije


The Thing se može pojaviti i u obliku besramnog psa koji gol trčkara i plaši ljude

THE THING MOVIE



Film The Thing Johna Carpentera snimljen je osamdesetih godina prema kratkoj priči iz 1938. Johna W. Campbella Who Goes There?, iliti Ko ide, hebemti?, i istodobno je remake filma Howarda Howksa iz 1951 godine The Thing From Another World. Igra se radnjom nije previše odmaknula od filma u kojem je glavni akter (uz Kurta Rusella) baš taj thing čija je najveća prednost njegova sposobnost modificiranja u bilo što što ubije, tako da je i u filmu Kurtov razum, smirenost, pregledost i kontrola vlastite postrojbe jedino što mora nastojati zadržati na kakvoj takvoj razini. Film je proglašen jednim od najvećih horora zajedno s filmovima The Exorcist, Alien itd. Još jedna napomena: ako volite horore i ovaj još niste pogledali (u što sumnjam), svakako to učinite.

PSX, ZOLA i VIDEOTOP
ponosno predstavljaju

Ljetna nagradna igra

film o ljetu, moru, ljubavi i školjkama

jedinstvena saga o čitateljima časopisa za PlayStation kulturu koji su, ponesani mirisima ljeta, snimili ljepu ljetnu fotografiju - poželjno s motivom bikinija - i poslali je na adresu uredništva u nadi da će nakon povratka s odmora osvojiti jednu od vrijednih nagrada

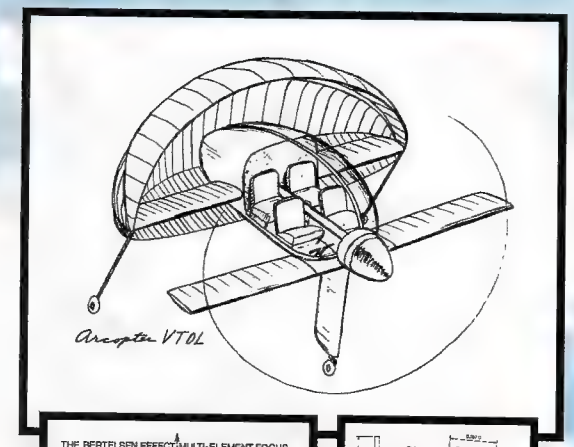
U GLAVNIM ULOGAMA: Saitek Volan, Saitek Gamepad Programmable, Saitek Gamepad Dual Shock 2
PRODUCENT: Batman Vengenace
REDATELJI: Max Payne & Max Payne

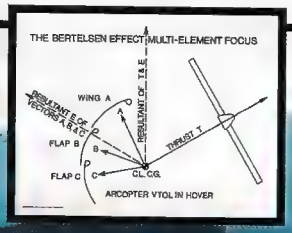
PSX, Čakovečka 17, 10 000 Zagreb,
s naznakom "Dugo, toplo ljeto"

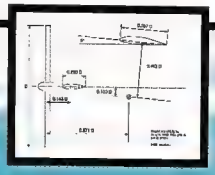
PIŠE Danijel Milčić

Bez iznimke

Bila bi vrlo velika šteta kad ne bismo iskorištavali potencijale zraka. I dok neki o tome uopće ne razmišljaju, drugima padaju na pamet ideje, možda upitne iskoristivosti, no definitivno iskazuju čovjekovu bujnu maštu. Tako je ovo primjerice skica "arcoptera", navodno revolucionarnog tipa zrakoplova. On se podiže i spušta okomito u odnosu na zemlju, stoga mu je potrebno manje mjesta za slijetanje nego helikopteru. Može prenositi do 24 osobe (ovisno o veličini u kojoj je izrađen). Vrlo je jednostavan za upravljanje pa ga nije potrebno programirati prije polijetanja. Jednostavna konstrukcija i jeftini dijelovi omogućili bi masovnu proizvodnju za malo novca, a uporabna vrijednost uopće nije upitna. Kao prvo, svatko bi imao svoj aviončić, pardon, arcopterčić, a tu su dakako i policija, hitna pomoć i ine službe koje bi profitirale sličnim vozilima, primjerice za evakuaciju nesretnih iz WTC-a.







Multimedijsko vozilo

Da, vozi po svemu. Cesta, blato, voda, snijeg, led, ma gdje god hoćeš. Jedini je uvijet da se na terenu ne pojavljuju prepreke više od 30 cm. Ovaj *hovercraft* nosi ime ACV-3, gdje tri označuje broj putnika. Natočite li u ovo čudo 75 litara goriva, moći ćete se povesti bilo kuda u okrugu 250 km, i to pristojnom maksimalnom brzinom od 80 km/h. Atraktivnost vozila je zajamčena, a detalj da ste kupili sanjke, auto i čamac u jednom da i ne spominjem. Sve u svemu, cijena od 28 000 $ za ovakvo vozilo čini se itekako opravdanom. Za razliku od sličnih vozila, ACV-3 koristi motor okretan za 360 stupnjeva, tj. pomičan je u svim smjerovima i navodno vrlo upravljiv.

Granica

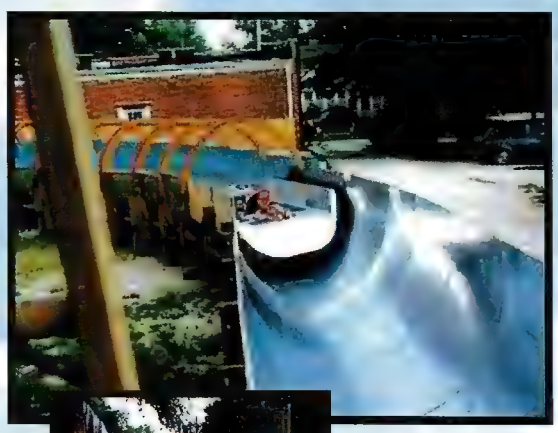
Zarobite zrak u komad plastike i eto ti veselja. Djeca su dobila luftić za kupanje. Zarobite vodu u komad plastike i eto ti opet veselja. Roditelji su dobili krevet za... spavanje, naravno (sramite se ako ste pomislili nešto drugo). No ako se vratimo na prvobitnu temu, vidjet ćemo da nam luftići itekako mogu pojačati dojam ljeta. Prvo dođeš na plažu s novim luftićem, padneš triput u nesvijest dok ga napušeš na suncu zato jer nisi imao love za pumpu, tj. zaboravio si je doma. Nakon toga ideš na zasluženo kupanje te se 30-ak minuta pokušavaš popeti na ovo skliško čudo koje tu i tamo skoči pa se sažvi s vjetrom, a kad se napokon smiri i pusti te gore, onda te tamo i zadrži svojim nevinim ljuljuškanjem na vodi, od čega ćete zadrijemati, a tijelo vam potpuno izgorjeti. Budi vas piskutavi zvuk, a vi shvaćate da ste se nasukali na stijenu. Izlazite iz vode, bacite luftić u prvu kantu za smeće provedeći ostatak odmora ljušteći izgorjelu kožu sa sebe. Rešo je jednom prilikom citirao nekog francuskog pisca čijeg se imena ovog časa ne mogu sjetiti: "Seks je kao i novac, kad ga nemaš, misliš da je najvažniji na svijetu." Ma ista stvar ti je, brate, i s luftićima.

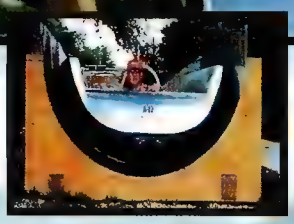
Bez njega život nije moguć, svuda je oko nas, svako malo unosimo ga u sebe. On je bio bitan i u animiranom filmu Dušana Vukotića *Surogat* (koji je osvojio Oscara 9. 4. 1962.). On je tako jednostavan, a opet i iskoristiv u različite svrhe, od zabave do nekih vrlo ozbiljnih stvari, od kojih je jedna upravo strujanje kroz vaš PS2 u svrhu njegova hlađenja. Čitajući ovaj tekst, gledate kroza ni i udahnuli ste ga otprilike 5 puta

ZRAK

Air Max 3

Tvrtka Aeromobile je vrlo entuzijastički predstavila još jednu revolucionarnu ideju (dakako, samo teoretski). Ovo je po njihovom viđenju javni prijevoz budućnosti, "vrlo iskoristiv, jeftin i siguran". Doduše, ovaj koncept sa slika bi po mojem mišljenju prije prošao u nekom lunaparku nego na ulici, no kako proizvođači tvrde, ovo bi trebao biti vrlo dobar način prijevoza, prihvatljiv u svim vremenskim uvjetima te daleko najjeftiniji za održavanje i potpuno ekološki prihvatljiv. Šteta je jedino što se ovakav tip divovskog žlijeba ne uklapa ama baš ni u kakav logičan sklop, osim kad bi se eventualno nalazio uzdignut iznad zemlje. Razumljivo, i ova su vozila svojevrsni hovercrafti, tj. još jedan zgodan primjer uporabe zraka.





Marinin ventilator

Ventilator je vrlo mudra naprava te većini ljudi poput nas (čitaj: niža klasa) predstavlja ono što manjini klimatizacijski uređaj. Ovih dana, ventilatori se često nalaze na prvim stranicama svih mogućih kataloga kojekavih supermarketa. Negdje su skuplji, negdje manji, negdje pak ljepši, no nigdje, ama baš nigdje nisu ovakvi. Ovo je, dakle, ventilator. Jedan najobičniji ventilator koji uključiš u struju i on počne "miješati" zrak i puhati ga prema tebi. No, on sa sobom donosi veselje sasvim druge vrste. Njegov vrlo specifičan i nadasve lijep dizajn daje mu savršenu nijansu potpune nepraktičnosti. Ma pokušajte samo zamisliti kako ga pokušavate instalirati na neko mjesto ne bi li vam puhao u određenom smjeru. Ehh, da... to su patnje kroz koje ja prolazim svakodnevno, stoga poslušajte moj savjet i zaboravite na dizajn. On je tu samo za Toyse, praktičnost je u stalku, a Bog je u detalju (hm, ne, to ne ide tu).

The Ge

NAKON ČETIRI GODINE RAZVOJ *THE GETAWAYA* SE KONAČNO PRIVODI KRAJU. AVANTURA SMJEŠTENA U LONDONSKO PODZEMLJE BI TREBALA POSTATI VELIKI BOŽIĆNI HIT ZA PLAYSTATION 2, NO OSTAJE ZA VIDJETI IMA LI TEAM SOHO ASA U RUKAVU KOJIM MOŽE NADMAŠITI VEĆ SADA LEGENDARNI *GRAND THEFT AUTO 3*

taway

IZLAZI ZIMA 2002.
ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1
PROIZVOĐAČ TEAM SOHO
IZDAVAČ SCEE
www.thegetaway.co.uk

AMAR REŠIĆ

The Getaway nosi ne baš prestižnu titulu PlayStation 2 igre koja je najduže u razvoju. Najavljivan još u vrijeme kad PlayStation 2 nije ni bio na tržištu, trebao je biti *launch* igra koja će prodavati tu tada novu konzolu na europskom tržištu. Međutim, došlo je do određenih komplikacija i igra je odgođena za 2001., da bi sredinom 2001. prestale stizati bilo kakve informacije o njoj. Misteriozan i pomalo megalomanski projekt Sonyjevog londonskog studija Team Soho je odjednom gotovo prestao postojati - na prošlogodišnjem E3-ju gotovo nitko nije ni spomenuo igru i svi su počeli govoriti da se jednostavno nikad neće ni pojaviti. U prilog tome je govorio i stari podatak kako *The Getaway* nikad nije zaživio na PSone konzoli za koju je primarno razvijan.

GTA3 BAUK Ipak, nakon godine dana i četiri milijuna funti, Team Soho je napokon priveo kraju razvoj svih sastavnih dijelova igre, a Sony je dao zeleno svjetlo za početak medijske promocije. Igrivi demo, prikazan na ovogodišnjem E3-ju, pokazao je da ulupano vrijeme i novac nisu bačeni u vjetar - iako ćemo na premijeru završne inačice čekati barem još pola godine, *The Getaway* ima priliku ispuniti sve ono što se u proteklim godinama senzacionalistički najavljivalo. Razvoj igre je usporila i jedna pomalo neočekivana okolnost koju

The Getaway

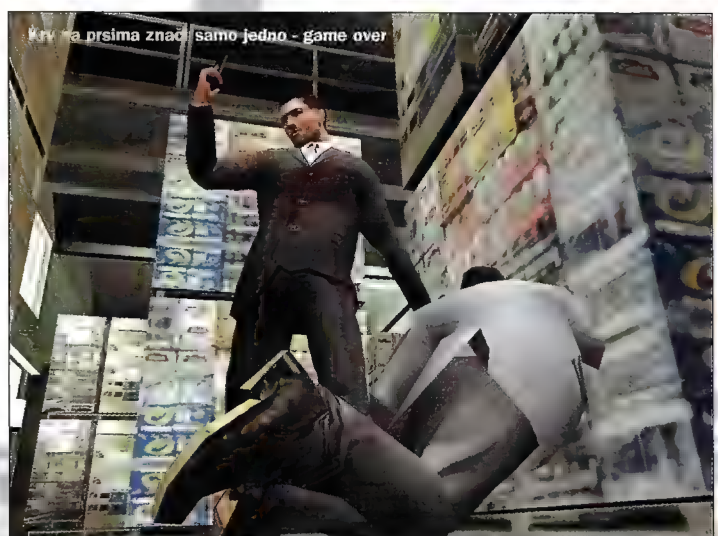
Sony i Team Soho nisu predvidjeli - *Grand Theft Auto 3* se pojavio niotkud i na istim temeljima na kojima je trebao počivati *The Getaway* stvorio legendu koja je pokupila same hvalospjeve i prodala se u milijunskim nakladama. Sudeći prema posljednjim izjavama iz Team Sohoa, upravo će nadmašivanje *GTA3* biti najveći izazov s kojim će se suočiti *The Geatway* i njegovi tvorci. Stvaranje svijeta koji funkcionira neovisno o tijeku igranja i interakcija s tim svijetom predstavljalo je primarnu ideju za igru - a pojavljivanje *GTA3* nikako nije obradovalo razvojni tim. *The Getaway* je morao nadmašiti *GTA3* u svakom pogledu - a ponajviše "ozbiljnijim" pristupom koji je morao privući sve one igrače koji su toj igri zamjerali na pomalo neozbiljnu grafiku.

LONDON KAKAV POZNAJEMO Radnja *The Getawaya* je smještena u London, na gotovo 40 kvadratnih kilometara najveće britanske metropole čiji su dijelovi vjerno preneseni u grafički kod igre. Stotine sati videozapisa i tisuće fotografija su snimljene u protekle tri godine ne bi li konačni "Getaway London" izgledao kao pravi grad. Sudeći prema pokazanim slikama, ulice i zgrade u nekoj videoigri doista nikad nisu izgledale tako realno. Britanski se novinari slažu da je zadatak rekonstruiranja grada odrađen besprijekorno - sve su građevine na svom mjestu, a zadivljuje podatak da većina restorana, malih trgovina i ostalih objekata izgleda upravo kao i u pravom Londonu. Mnoštvo interijera će biti interaktivno i upravo je izgled tih sekundarnih objekata nešto na što je Team Soho iznimno ponosan. Velika je pozornost posvećena kreiranju prolaznika i ljudi koji se kreću ulicama neovisno o radnji u kojoj sudjeluju. Ovisno o akcijama, mijenjat će se i njihovo ponašanje. Za razliku od *GTA3*

TVR cerbera, preostali dragulj gotovo ugasle britanske automobilske industrije

[illegible] pješaci neće uvijek iz[illegible] vaših kotača

Neprijateljima ćete moći prići na najrazličitije načine

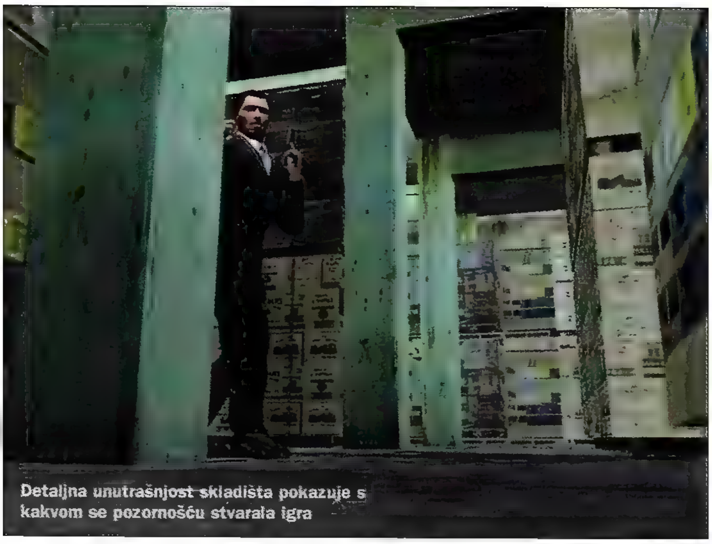


Krv na prsima znači samo jedno - game over

Nesretnik se zatekao na krivom mjestu u krivo vrijeme

Idilična vožnja taksijem pokraj katedrale Svetog Pavla

Na ravnini ćete moći testirati krajnju brzinu svakog vozila



Detaljna unutrašnjost skladišta pokazuje s kakvom se pozornošću stvarala igra

koji je dopuštao poprilično veliku slobodu u izvršavanju kriminalnih djelatnosti, ljudi u *The Getawayu* će odmah reagirati na sve vrste ponašanja sankcioniranih zakonom, bilo da je riječ o uličnim obračunima ili krađi automobila. Upravo je takav pristup usmjeren ozbiljnijim igračima - manje prostora za divljanje će otvoriti više prostora za uživljavanje u igru - a osjećaj da doista sudjelujete u radnji igre bila je nit vodilja cijelog projekta.

LOPOVA I POLICAJCA *The Getaway* se sastoji od dvaju igrivih scenarija. U prvom će glavnu ulogu imati kriminalac u bijegu, Mark Hammond, čovjek kojeg je sreća odavno napustila. Nakon što je u zatvoru odležao pet godina zbog oružane pljačke, netko mu odmah nakon izlaska namjesti ubojstvo koje nije počinio i Mark se nađe između dvije vatre - policije i najozloglašenijih londonskih kriminalaca. Drugu priču vodi nemilosrdni policajac Frank Carter, suspendirani član elitne policijske postrojbe Flying Squad koji ima samo jednu želju - uhvatiti Charlieja Johnsona, najpoznatijeg kriminalca Londona. Obje se priče prepliću na jednom mjestu, no put do cilja bit će različit. Bit će ispričane kroz više od sat vremena međusekvenci napisanih i realiziranih od strane filmskih profesionalaca. *The Getaway* ne skriva svoje uzore - legendarni film Madonninog muža Guya Ritcheyja *Lock, Stock and Two Smoking Barells* poslužio je kao glavna inspiracija za dijaloge, način prezentacije i ukupan ugođaj cijele igre. Team Sohou je kanio pokazati mračnu stranu života jedne od najpoznatijih svjetskih metropola, ma kakve konroverze konačni proizvod izazvao. Zahvaljujući takvom pristupu, *The Getaway* je i prije objavljivanja zaradio epitet igre namijenjene starijima od 18 godina.

THE GRANTURISMOWAY
Koncepcija igre počiva na sustavu

TKO KUCA, TAJ I UĐE

Neke od lokacija *The Getawaya* su izgrađene po uzoru na stvarna mjesta Londona s one strane zakona. U ovom prikazu ponosno predstavljamo:

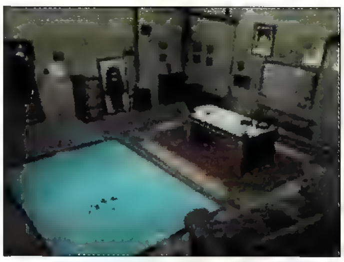
THE SPOTTED DOG

Legendarni pub koji vodi gazda Reggie. U nj navraća i sam Charlie, što znači da mjesto nije za svakoga

REPTILIAN GALLERY

u srcu Hyde parka smještena je ova turistička oaza. Međutim, u mračnim se kutovima galerije događaju svakve stvari...

CHARLIE'S OFFICE
Ured najozloglašenijeg londonskog kriminalca je



mjesto gdje se sreću najrazličitije face

BARGAIN BASEMENT BROTHEL

mjesto koje skriva ilegalnu kockarnicu u koju zalaze samo oni koji su doista pozvani

SNOWHILL POLICE STATION

Najgori kriminalci su prošli kroz ovu policijsku postaju u kojoj ne postoje norme lijepog ponašanja

THE CRACKHOUSE
Mjesto koje vodi Jamahl, Jamajkanac koji kontrolira prodaju narkotika u cijelom Londonu

INTERWIEW

Brendan McNamara, Studio Manager Team Sohoa

Kako je zaživjela ideja o *The Getawayu*?
Projekt je počeo sa šest ljudi. Željeli smo napraviti svojevrsan nastavak *Porsche Challenge* igre koji bi bio utemeljen oko sličnog enginea. Radnja igre se vrtila oko bande kriminalaca koji pljačkaju londonske draguljarnice, a igrač je trebao biti njihov vozač za bijeg. No, u jednom se trenutku pojavio *Driver* i shvatili smo da nema smisla raditi istu vrstu igre. Tada se počelo sve glasnije pričati o PlayStationu 2 i odmah smo usmjerili sve snage na razvoj igre za novu konzolu.

Igra je namijenjena starijim igračima. Što vas je navelo na takav potez?
Prije svega, ja imam 41 godinu, a i nekolicina ljudi u Team Sohou ulazi u klasu "veterana". Igre na kojima sam dosad radio ipak nisu bile za moju dob, a želio sam napraviti nešto što bi se svidjelo upravo starijim igračima koji su odrastali uz PSone. PS2 je u startu bila konzola namijenjena odraslijoj publici, a i željeli smo napraviti igru koja bi se svidjela čak i četrdesetogodišnjacima.

Likovi i priča su najvažniji dio *The Getawaya*. Što vam je bila inspiracija za radnju?
Britanski filmovi poput *Get Carter* ili *The Long Good Friday* koji svi ovdje jako volimo.

Igra je podijeljena između akcijske radnje i dijelova s vožnjom. Kakav je odnos tih dijelova?
Prvobitna je ideja bila da omjer bude oko 60:40, međutim, omjer će svatko određivati za sebe. Većina ljudi će zbog udaljenosti, a udaljenosti su velike kao i u pravom Londonu, provoditi mnogo vremena za upravljačem. Potrošit će i mnogo vremena na hodanje. O vrsti prijevoza odlučivat će i gustoća prometa na ulicama, odnosno poznavanje grada. Konačan će omjer ipak biti oko 50:50.

Kako funkcionira sustav borbe?
Pokušali smo ga napraviti što lakšim za svladavanje. Nismo željeli imati ruka/noga/combo sustav pa smo se odlučili za automatsko okretanje prema protivniku. Naravno, moći će se ciljati i neovisno o automatskom okretanju, što smo uvrstili zbog veće realnosti. Automatski ciljnik neće naciljati civile, nego samo loše momke, no moći ćete pucati i po običnim ljudima. Sve je na igraču.

Koliko su trajale pripreme i izrada konstrukcije virtualnog Londona?
Prvo što smo napravili nakon prijelaza na PS2 je Picadilly Circus. Na osnovi tih iskustava gradili smo sve ostale dijelove grada, što je trajalo oko dvije godine. Trebali smo mnogo vremena da obradimo sve podatke i uklopimo ih u kod igre, tako da je cijeli proces trajao čak i nešto duže od toga.

Kolike su varijacije na temu prolaznika ili vozila?
Prolaznici i likovi će se razlikovati ovisno o kvartu u kojem se odvija radnja. U kineskoj će četvrti biti mnogo Kineza, dok će Indijaca biti na svakom koraku. Naravno, u središtu grada ćete sretati sve rase i nacionalnosti. Varijacije svakako postoje. A što se vozila tiče, očekujte sve od dizalice pa sve do pedesetmetarskog krana i svega što postoji između.

Kad su se pojavile prve slike iz igre, nitko nije vjerovao da je takav grafički prikaz moguć. Hoće li konačna igra izgledati uistinu tako dobro?
Vjerujem da hoće. Na prvim slikama smo stavili anti-aliasing (zagladivanje nazubljenih rubova) preko cijelog ekrana i svi su govorili da se to ne može učiniti. Danas to imaju gotovo sve igre. Govorili su da je to nemoguće izvesti u stvarnom vremenu, a pokazalo se suprotno. Ono na čemu najviše radimo su sjene, no one su vrlo komplicirana i skupa stvar. Zasad ih imaju glavni likovi i vozila kojima će upravljati igrač, no nismo sigurni što će s tim dogoditi na kraju. Ipak, današnje slike izgledaju mnogo bolje od slika s početka razvoja igre i uvjeren sam da će na kraju sve biti vrlo kvalitetno odrađeno.

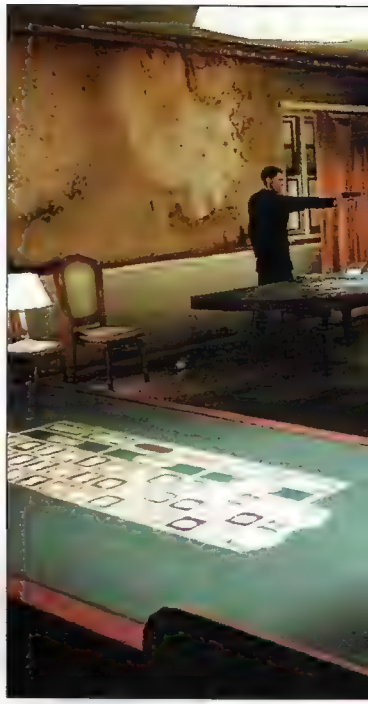
***The Getaway* se od samih početaka proglašavao revolucionarnom igrom. Što ga, po vašem mišljenju, izdvaja od drugih igara?**
Mislim da je to prva igra čija će priča biti upravo onakva kakva mora biti - teška i mračna. Likovi su uvjerljivi, nisu bezveze i stvarani su po uzoru na likove koji žive u takvom Londonu. Uvjerljivost nam je bila glavna vodilja, a željeli smo je primijeniti na svim područjima igre. Likovi se ne okreću u mjestu, nego hodaju uokolo, penju se stubama i ponašaju prema situaciji u kojoj su se zatekli. Stvorili smo stotine različitih kretnji, a najviše smo ponosni na fizički model vozila. Ne bih želio reći da je bolji od igre *Gran Turismo*, no mi vjerujemo da jest. Igrači će prosuditi sami.

Radili ste na *The Getawayu* gotovo četiri godine i igra je napokon pred izlaskom. Kakav je to osjećaj?
Prije svega tužan. Nedavno sam nekome rekao da je to kao kad završavate školu. Sretni ste i tužni jer znate da je to kraj jednog vremena. Kad smo počinjali, nitko nije znao kako će završiti, a danas imamo iskustvo koje nam omogućuje da odemo u smjeru u kojem god želimo. Naravno, bilo bi prekrasno da *The Getaway* bude toliko uspješan i "zaradi" nastavak, no neke druge ideje čekaju već godinama. Vidjet ćemo kamo nas vodi budućnost.

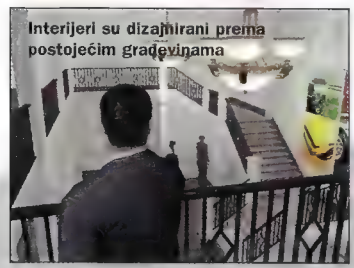
Interview copyright SCEE

sličnom onome iz *GTA3* - u pauzama između radnje i zadataka na raspolaganju će vam biti cijeli London, sa svim sastavnim dijelovima od kojih su daleko najvažniji - automobili. *The Getaway* će ponuditi gameplay koji kombinira akcijsku avanturu i simulaciju vožnje s gotovo 130 različitih vozila kojima će se moći upravljati. U stilu *Drivera* i *GTA3*, svaki će automobil na cesti biti moguće zaplijeniti, ukrasti ili - razbiti. Uništivi modeli TVR-a, Lexusa, Nissana, Opela, Saaba, Mercedesa, Alfa Romea, BMW-a i još desetaka proizvođača će čekati da budu otuđeni, a raduje najava da će se svi modeli razlikovati u voznim svojstvima. Naravno, osim za vozačke misije, vozila će se uglavnom koristiti za kretanje između dijelova grada ili bježanje s mjesta zločina. Potjere s policijom koja će tražiti ukradene automobile ili vrlo rigorozno reagirati na divljanje po cesti bit će česta pojava u *The Getawayu*, kao i obračuni s kriminalcima - automobil neće predstavljati skloništa u bijegu, nego će biti kavez na kotačima u kojem se može skončati na isti način kao i u mračnoj sporednoj uličici. Dakako, služit će i svojoj primarnoj namjeni - kretanju od točke A do točke B. Lokacije *The Getaway* većina ljudi ne bi ni u ludilu posjetila u stvarnom životu, no upravo je u tome i sva čar igre - mračni pubovi, zgrade za siromašne, bordeli, policijske stanice i uživaonice *cracka* su mjesta na kojima se odvija paralelni život Londona koji ne postoji u turističkim vodičima. Smještene u poznate londonske četvrti poput Sohoa, Mayfaira, King s Crossa ili Chinatowna, te će lokacije pomoći u stvaranju što prljavijeg ugođaja kojim će igra odisati na svakom koraku.

Uz 22 glavna lika koja će se pojavljivati u oba scenarija, velik broj misija i radnju koja će pokušati prikazati kako doista izgleda svijet s one strane zakona, *The Getaway* ima priliku postati velika igra na PlayStationu 2. Golem trud i novac su uloženi ne bi li se stvorio svijet koji će još dugo nakon igranja ostati živjeti u glavama igrača. Hoće li Team Soho uspjeti ostvariti svoj naum vidjet ćemo u idućih pola godine, koliko nas još dijeli od konačne premijere *The Getawaya*, igre koja će nam omogućiti da gledamo na Buckhingamsku palaču kao heroji ovjenčani vječnom slavom pobjede ili da polako umiremo pod mostom u kineskoj četvrti u kišnoj noći, s ustima punim vlastite krvi.



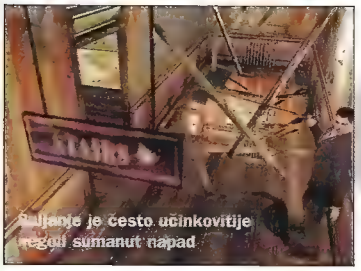
Situaciju s taocem je najbolje riješiti metkom u prsa



Interijeri su dizajnirani prema postojećim građevinama

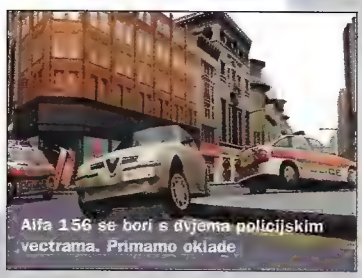
I još je jedan policajac završio [illegible] neće [illegible] igrati [illegible] igru

Bez obzira na količinu novca, teško da ćete ovdje zaigrati koju



Šuljanje je često učinkovitije nego sumanut napad

Raznolikost okoliša čini da se svijet *The Getaway* doima vrlo stvarnim



Alfa 156 se bori s dvjema policijskim vectrama. Primamo oklade

PSX KAŽE

The Getawayu se pruža priliku postati legendarnom igrom koja će stajati ravnopravno uz veličine poput ***Metal Gear Solida 2, Gran Turisma 3, GTA3*** ili ***Final Fantasyja 10***. Četiri godine razvoja i četiri milijuna uloženih funti sigurno neće dati loš proizvod, no standardi koje su postavile neke druge igre govore da nikad nije bilo teže ući u društvo pravih legendi. Ako se na vrijeme riješe manji problemi od kojih pati prikazani demo (vidljivi pop-up, pomalo čudno upravljanje likovima), ***The Getaway*** će zasigurno biti igra koju se oko Nove godine neće moći tako lako naći na policama.

LJETO U IŠČEKIVANJU

KOJE IGRE STIŽU U IDUĆA TRI MJESECA, SLUŽBENI DATUMI IZLAZAKA SVIH IGARA U EUROPI TE JAČIH NASLOVA ZA AMERIČKO TRŽIŠTE

Europa

Ljeto je. Vrijeme za odmor i kupanje. Na tržištu igara mala je stanka, zatišje pred buru koja nas očekuje koncem kolovoza. Naime, pogledate li tablicu, primijetit ćete da upravo tada stiže velik broj hitova, stoga vam u idućih mjesec dana preporučujemo "tesanje" svih igara koje još niste stigli odigrati. Pošto je ovo dvobroj PSX-a, pokušali smo tome prilagoditi i ovu rubriku te proširiti popis za jedan mjesec da biste bili potpuno informirani. Po tko zna koji put odgođen je *Commandos 2* (sada je službeni datum izlaska 30. kolovoz), no vjerujemo da je taj Eidosov potez samo marketinška procjena po kojoj je kraj ljeta bolje vrijeme za prodaju igara.

» Armored Core 2: Another Age	arkada	12. srpanj	izašla u SAD-u
» Akira Psycho Ball	arkada	12. srpanj	
» Slam Tennis	sportska	12. srpanj	
» Men in Black 2	**arkada**	**19. srpanj**	**izašla u SAD-u**
» Next Generation Tennis	sportska	20. srpanj	
» Freekstyle	sportska	26. srpanj	izašla u SAD-u
» Gumball 3000	vožnja	26. srpanj	
» TransWorld Surf	sportska	26. srpanj	izašla u SAD-u
» LEGO Soccer Mania	sportska	26. srpanj	izašla u SAD-u
» Gran Turismo Concept	**vožnja**	**27. srpanj**	
» Circus Maximus	vožnja	31. srpanj	
» Good Cop Bad Cop	**arkada**	**01. kolovoz**	
» Monster Jam Maximum Destruction	vožnja	01. kolovoz	izašla u SAD-u
» VIP	arkada	09. kolovoz	
» Tekken 4	**tučnjava**	**16. kolovoz**	
» Legend of Alon D´ar	RPG	22. kolovoz	izašla u SAD-u
» TOCA Race Driver	**vožnja**	**23. kolovoz**	
» Taz Wanted	**arkada**	**23. kolovoz**	
» Aggressive Inline	**sportska**	**23. kolovoz**	**izašla u SAD-u**
» Disney Golf	**sportska**	**23. kolovoz**	
» H2Overdrive	vožnja	30. kolovoz	
» Commandos 2	**strategija**	**30. kolovoz**	
» Mat Hoffman s Pro BMX 2	**sportska**	**30. kolovoz**	
» Jimmy Whites Cueball World	sportska	30. kolovoz	
» Polaroid Pete	logička	30. kolovoz	
» Premier Manager 2002	sportska	30. kolovoz	
» Dino Stalker	arkada	30. kolovoz	
» Knights	arkada	01. rujan	
» Turok Evolution	**FPS**	**02. rujan**	
» Legion: Legend of Excalibur	strategija	05. rujan	izašla u SAD-u
» Myst III: Exile	**avantura**	**05. rujan**	
» Conflict: Desert Storm	**arkada**	**06. rujan**	
» Stuntman	**vožnja**	**06. rujan**	**izašla u SAD-u**
» Crash	**vožnja**	**06. rujan**	
» UFC: Throwdown	**tučnjava**	**06. rujan**	**izašla u SAD-u**
» Need For Speed: Hot Pursuit 2	**vožnja**	**06. rujan**	
» Largo Winch: Empire Under Threat	avantura	06. rujan	
» Barbarian	tučnjava	13. rujan	izašla u SAD-u
» Street Hoops	sportska	13. rujan	
» Hitman 2: Silent Assassin	**tactical**	**13. rujan**	
» The Simpsons Skateboarding	arkada	13. rujan	
» The Thing	**arkada**	**20. rujan**	
» Madden NFL 2003	sportska	20. rujan	
» Gravity Games BIKE	sportska	26. rujan	izašla u SAD-u
» Riding Spirits	**vožnja**	**26. rujan**	
» Donald Duck: Who is PK	arkada	26. rujan	
» Run Like Hell	arkada	27. rujan	
» Timesplitters 2	**FPS**	**27. rujan**	
» Kelly Slater s Pro Surfer	sportska	27. rujan	
» Fatal Frame (Project Zero)	**arkada**	**27. rujan**	**izašla u SAD-u**
» Colin McRae Rally 3	**vožnja**	**27. rujan**	
» Pride	tučnjava	27. rujan	
» Blade 2	arkada	27. rujan	
» White Fear	avantura	27. rujan	
» MX Superfly	vožnja	27. rujan	izašla u SAD-u
» Way of the Samurai	**tučnjava**	**27. rujan**	**izašla u SAD-u**
» Mercedes-Benz World Racing	**vožnja**	**27. rujan**	
» Dragon s Lair 3D	arkada	27. rujan	
» The Sum of All Fears	**arkada**	**27. rujan**	
» Scooby Doo: Night of 100 Frights	arkada	27. rujan	izašla u SAD-u
» Ape Escape 2	**arkada**	**27. rujan**	
» NHL 2003	sportska	27. rujan	
» Jimmy Neutron: Boy Genious	arkada	30. rujan	

NAPOMENA:
Svi datumi su službeni i aktualni. Tvrtka-izdavač ima pravo promijeniti datum izlaska.

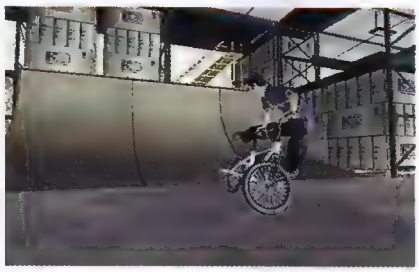
Stuntman

IGRA KOJA ĆE SE PAMTITI

hit!

Već smo najavili ovu izvrsnu igru čiji je izlazak sve bliži. Po onom što smo dosad vidjeli, svakako je vrijedi čekati. Prikazani in-game filmovi na E3-ju otkrivaju nevjerojatnu razinu detaljnosti i vrlo ujvrljiv fizički model koji uzima u obzir i dinamičke promjene poput prelaska automobila po razbacanim dijelovima na cesti. Igra također pruža i mogućnost gledanja gotovih filmskih sekvenci u kojima ste vi glavni glumac, i moramo priznati da stvar izgleda jako, jako dobro. Modeli automobila i vozača su vrlo detaljno napravljeni, tako da će unutrašnjost automobila biti doista vrlo vjerno prikazana. Ako imalo volite akcijske filmove, ovo bi mogla biti jedna od igara na koju ćete svakako morati obratiti pozornost.

PROIZVOĐAČ	Reflections
IZDAVAČ	Infogrames
IZLAZI	6. rujan
POTENCIJAL	5/5

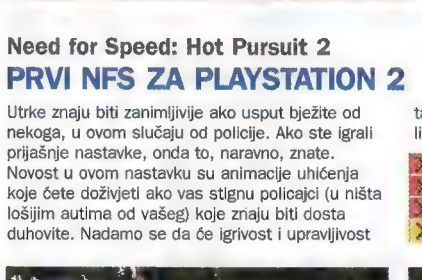


Mat Hoffman´s Pro Bmx 2

BMX KAO PRIJEVOZNO SREDSTVO?

Glavni naglasak u *Mat Hoffmanu 2*, u odnosu na prvijenac, stavljen je na "putovanje" kroz osam američkih gradova po kojima se možete potpuno slobodno voziti BMX-om. Gradovi su oživljeni virtualnim stanovnicima, automobilima, helikopterima (?) itd. Dakako, ponuđeni su vam i ostali modovi igre poput vožnje po BMX-parkovima koje možete i sami dizajnirati uz pomoć naprednog editora uključenog u igru. Ako ste igrali *Mat Hoffman´s Pro BMX* na PlayStationu ili *Tony Hawk, Dave Mirra* i slične igre posvećene ekstremnim sportovima, obratite pozornost i na ovu, koja će po svemu sudeći biti veliki hit... u Americi, dakako. Obratite pozornost i na proizvođača (Rainbow Studios je dobio nagradu za algoritam kretanja vozila u njihovoj igri *ATF Off Road Furry*).

PROIZVOĐAČ	Rainbow Studios
IZDAVAČ	Activision
IZLAZI	30. kolovoz
POTENCIJAL	4/5



Need for Speed: Hot Pursuit 2

PRVI NFS ZA PLAYSTATION 2

Utrke znaju biti zanimljivije ako usput bježite od nekoga, u ovom slučaju od policije. Ako ste igrali prijašnje nastavke, onda to, naravno, znate. Novost u ovom nastavku su animacije uhićenja koje ćete doživjeti ako vas stignu policajci (u ništa lošijim autima od vašeg) koje znaju biti dosta duhovite. Nadamo se da će igrivost i upravljivost također biti na razini. Sve u svemu, evo vam prilike provozati se ovo ljeto u *ferrariju* bez krova.

PROIZVOĐAČ	Black Box Games
IZDAVAČ	EA
IZLAZI	6. rujan
POTENCIJAL	4/5

U *Novostima* čitate prve informacije dostupne javnosti o svakoj novoj igri koja se priprema za PlayStation 2. U *Najavama* pak doznajete više o njima nakon što smo ih vidjeli, odigrali beta-inačicu ili nakon što smo dobili iscrpne informacije od proizvođača, a u *Recenzijama*, naravno, saznajete kakve su igre koje su izašle ili bi svaki čas trebale izaći na tržište. A od danas u našoj novoj rubrici, *U iščekivanju*, otkrijte koje ćete igre moći zaigrati u iduća tri mjeseca i na koje posebno treba obratiti pozornost.

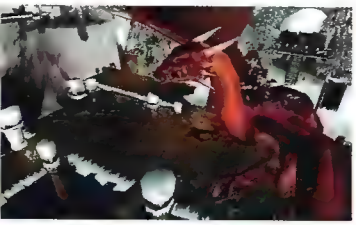
Good Cop Bad Cop
NAMJERNO RANIJE?

Prva PS2 igra Revolution Software studija, zaslužna za serijal *Broken Sword* i *In Cold Blood* na originalnom PlayStationu, neočekivano se našla na popisu igara koje "uskoro stižu u prodaju". Naime, prije nekoliko brojeva PSX-a pisali smo o toj obećavajućoj avanturi u rubrici Novosti, gdje smo prenijeli riječi developera da je igra u ranoj fazi izrade i da neće tako skoro stići na tržište, te da je izlazak predviđen za 2003. Stoga smo s nevjericom popratili novoobjavljeni datum koji nam sugerira iznimnu marljivost ekipe Revolution Softwarea ili pak to da će igra biti odgođena tik prije puštanja u prodaju (kako to nerijetko biva). Nadamo se samo da njihov novi projekt *Broken Sword 3* nije razlog uobičajenog dovršavanja te da će igra u konačnici donijeti sve ono što od nje i očekujemo - iznimnu kvalitetnu detektivsku avanturu u kojoj glavni junak, policajac Kellman, rješava slučaj ubojstva neposredno povezan s ubojstvom njegova oca. Bit će zanimljivo vidjeti kako će funkcionirati Revolutionov revolucionarni engine koji "prati i ocjenjuje" ponašanje igrača i njegove moralne odluke te ovisno o tome razvija priču i *gameplay*. Završetak igre nikad ne bi trebao biti isti...

PROIZVOĐAČ	Revolution Software
IZDAVAČ	Virgin
IZLAZI	1. [illegible]
POTENCIJAL	5/5

Drakan the Ancient Gates
KONAČNO ZMAJČEK I DJEVOJKA

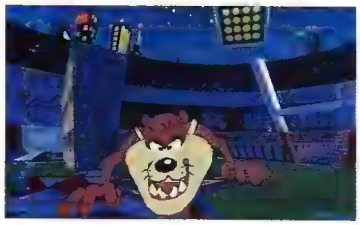
Nakon mnogobrojnih odgađanja konačno možemo očekivati skori izlazak *Drakana*, igre koja će ponuditi uzbudljivu borbu hrabre djevojke Rynn i njenog vjernog zmaja. Igra ima dva načina borbe, od kojih je jedan na zemlji, a drugi u zraku na zmajevim leđima. Amerikanci, koji je već duže imaju priliku igrati, kažu da je vrlo dobra, a nama ostaje da se strpimo još neko vrijeme, do idućeg broja PSX-a.



PROIZVOĐAČ	Surreal Software
IZDAVAČ	Sc[illegible]
IZLAZI	5. [illegible]
POTENCIJAL	4/5

Taz Wanted
NEMAN NA PS2

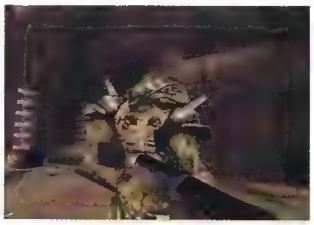
Svi koji su ikad voljeli crtiće znaju za Taza, simpatičnu (manje ili više) tasmanijsku neman koja guta, odnosi i uništava sve pred sobom. U ovoj ćete igri preuzeti njegovu ulogu te bježati od Yosemite Sama, trgati plakate "Taz Wanted" i usput raditi sve spomenuto u prvoj rečenici. Uz grafiku ko iz crtića, ovo bi mogla biti dobra igra, pogotovo za mlađe uzraste. No, to ćemo saznati uskoro.



PROIZVOĐAČ	Blitz Games
IZDAVAČ	Infogrames
IZLAZI	23. kolovoza
POTENCIJAL	3/5

Turok Evolution
DINOSAURI - KUĆNI (NE)LJUBIMCI

Ponovno ćete biti u ulozi lovca na dinosaure u nekakvom čudnom, izgubljenom svijetu gdje će se najnovija tehnologija miješati s tradicionalnim stvarčicama poput luka i strijele. Trenutačno najviše isticana značajka je mogućnost iznimno kvalitetne interakcije s okolišom koji će omogućavati mnoge posredne načine obračuna s reptilima koji će vam stalno biti za repom. Obećavajuće.



PROIZVOĐAČ	Acclaim Studios
IZDAVAČ	Ac[illegible]
IZLAZI	2. rujna
POTENCIJAL	4/5

Myst 3 Exile
LEGENDARNA MOZGOLOMKA

Myst 3 Exile je nastavak vrlo uspješnog serijala koji je na PC-ju nudio rješavanje zagonetki u fantastično dizajniranim svjetovima, a vjerujemo da ni PS2 inačica neće mnogo odstupati od tog prokušanog recepta. Zanimljivo je da ova igra spada u skupinu onih koje uopće nisu tipične za konzole čija publika preferira brze igre nabijene akcijom. U svakom slučaju, dobro će vam doći kao odmor za palčeve i vježba za mozak.

PROIZVOĐAČ	Presto Studios
IZDAVAČ	Ubi Soft
IZLAZI	5. [illegible]
POTENCIJAL	3/5

NAZIV IGRE Circus Maximus
PROIZVOĐAČ TDK
IZLAZI

NAZIV IGRE Mercedes-Benz World Racing
PROIZVOĐAČ TI
IZLAZI

NAZIV IGRE Colin McRae Rally 3
PROIZVOĐAČ Codemasters
IZLAZI 27. 9.

Amerika

Amerikancima će biti veselo idućih mjeseci. Osim što će uskoro zaigrati online *SOCOMa*, o kojem sve već nekoliko puta pisali u PSX-u, njihovi će sretni prstići moći uskoro "osjetiti" hitove kao što su *Onimusha 2, Armored Core 3, Terminator: Dawn of Fate* te posebice *Indiana Jones and the Emperor´s Tomb*. Import igre će ovo ljeto biti vrlo popularne u nas...

» Hidden Invasion	tučnjava	16. srpanj	izašla u VB-u
» Akira Psycho Ball	arkada	30. srpanj	
» The Mark of Kri	arkada	30. srpanj	
» The Thing	arkada	31. srpanj	
» Good Cop Bad Cop	arkada	01. kolovoz	
» VIP	arkada	02. kolovoz	
» Riding Spirits	vožnja	05. kolovoz	
» Sega sportskas Tennis	sportska	05. kolovoz	
» Mat Hoffman s Pro BMX 2	sportska	13. kolovoz	
» Street Hoops	sportska	13. kolovoz	
» SOCOM: U.S. Navy Seals	**arkada**	**15. kolovoz**	
» Tekken 4	tučnjava	16. kolovoz	
» Reign of Fire	arkada	16. kolovoz	
» Kelly Slater s Pro Surfer	sportska	18. kolovoz	
» PRO Race Driver (TOCA)	vožnja	23. kolovoz	
» NFL 2K3	sportska	23. kolovoz	
» The Simpsons Skateboarding	arkada	23. kolovoz	
» Commandos 2	strategija	27. kolovoz	
» Onimusha 2: Samurai s Destiny	**arkada**	**30. kolovoz**	
» Madden NFL 2003	sportska	30. kolovoz	
» Knights	arkada	01. rujan	
» Turok Evolution	FPS	01. rujan	
» Armored Core 3	**arkada**	**02. rujan**	
» Need For Speed: Hot Pursuit 2	vožnja	05. rujan	
» Conflict: Desert Storm	arkada	06. rujan	
» Dino Stalker	arkada	18. rujan	
» Dragon s Lair 3D	arkada	20. rujan	
» Ninja Assault	arkada	20. rujan	
» Timesplitters 2	FPS	24. rujan	
» Terminator: Dawn of Fate	**arkada**	**24. rujan**	
» Taz Wanted	arkada	24. rujan	
» Prisoner of War	arkada	25. rujan	
» Run Like Hell	arkada	27. rujan	
» Rayman M	arkada	27. rujan	izašla u VB-u
» Evil Twin	arkada	27. rujan	izašla u VB-u
» Pride	tučnjava	27. rujan	
» White Fear	avantura	27. rujan	
» Marvel vs Capcom 2	tučnjava	27. rujan	
» Black & Bruised	tučnjava	27. rujan	
» Indiana Jones and the E.T.	**avantura**	**27. rujan**	
» Pro Tennis WTA Tour	sportska	27. rujan	
» NBA ShootOut 2003	sportska	27. rujan	

NAPOMENA:
Svi datumi su službeni i aktualni. Tvrtka-izdavač ima pravo promijeniti datum izlaska.

Tekken 4
IGRA ZBOG KOJE ĆETE SE VRATITI PRIJE S MORA

Nakon dugo vremena stiže nam konačno "pravi" nastavak *Tekkena* na PS2 (s obzirom da je *Tekken Tag Tournament* bio jedna, recimo, prijelazna igra koja je trebala biti PS2 *launch game*). Logično, očekivanja za *Tekken 4* su velika, pa su programeri dizajnirali revolucionaran sustav "zidova" koji će biti postavljeni kao interaktivne prepreke u arenama, što *Tekkenu* daje novu razinu strategijske borbe (combo uza zid i sl.). Programeri također najavljuju da će kretnje po prvi put biti uistinu u full 3D-u, a ne po 2D "prstenovima" kao dosad. Sve u svemu, ova igra zaslužuje pozornost, ako ništa drugo, zbog svog pedigrea. Namco je ipak Namco. Bar što se tučnjava tiče.

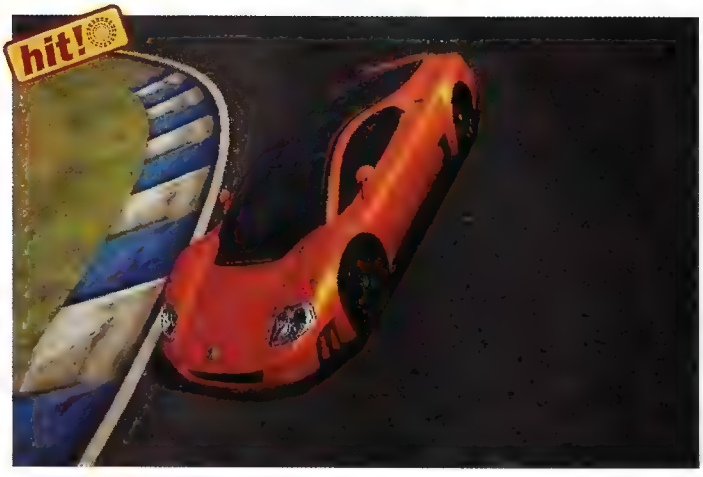
PROIZVOĐAČ Namco
IZDAVAČ
IZLAZI
POTENCIJAL **4/5**

hit!

Crash
RAZBIJAČINA ZA AGRESIVCE

Ako ste voljeli *Destruction Derby*, ovo bi mogla biti prava igra za vas. Adrenalinom nabijena utrka u kojoj je cilj razbiti sve ispred sebe, iza sebe i na sebi. Igra će nuditi više modova u kojima ćete moći glumiti kaskadera, razbijati sve pred sobom ili, ako vas to veseli, preskakati autobuse iz čiste zabave. Pitanje je samo koliko će truda Rageovci uložiti ...

PROIZVOĐAČ Rage Games
IZDAVAČ Rage Games
IZLAZI 6. rujna 2002.
POTENCIJAL **3/5**



hit!

Gran Turismo Concept
DOK ČEKAMO GT4...

Japanci već duže vrijeme imaju priliku uživati u ovoj igri koja (naravno, to sve već znate ;), između ostalog, nudi mogućnost vožnje automobila o kojima inače možemo samo sanjati. Naravno, riječ je o konceptima koje možemo vidjeti samo na autosajmovima. Da ne bi sve ostalo samo na tome, ponuđeno je više od 100 automobila te nekoliko staza među kojima je Autumn Ring, koje će se mnogi sjećati. Igra nudi samo arkadni mod igre, što će se nekima svidjeti, nekima ne, ali nema više napredovanja i nadogradnje do idućeg nastavka. Grafika je malo poboljšana i dodani su neki detalji poput lišća na stazi. Ipak, i ovako "oslabljen" *GTC* je jedna od najiščekivanijih igara ovog ljeta.

PROIZVOĐAČ Polyphony Digital
IZDAVAČ
IZLAZI
POTENCIJAL **5/5**

NAZIV IGRE Barbarian
PROIZVOĐAČ Virgin
IZLAZI

NAZIV IGRE Dino Stalker
PROIZVOĐAČ Capcom
IZLAZI

NAZIV IGRE Blade 2
PROIZVOĐAČ Activision
IZLAZI 21. [illegible]

POTPUNO ILI NIKAKO

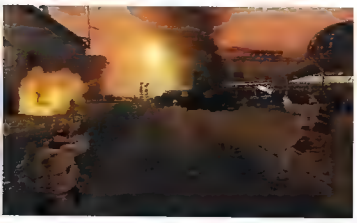
Vidjeli smo nove slike, pogledali E3 *trailere* te na kraju i odigrali demo PC-inačice. Dojmovi su još uvijek svježi - kažu da će nova *TOCA* biti sjajna! Čini se da je Codemasters sve najavljeno na kraju i odlično sproveo u djelo. Upravljivost automobila te algoritam razbijanja i posebice kretanja nakon udarca u drugo vozilo ili ogradu su gotovo fotorealistični i definitivno najrealniji u svim današnjim *racing* igrama. Stupanj simulacije i težine je na još većoj razini negoli u prijašnjim *TOCA*-igrama, baš kao i grafika i općenito audiovizualna prezentacija. Jedino što Codemasters čuva u tajnosti je novi sustav napredovanja kroz igru koji u "pred vidjivu" shemu racing igara unosi elemente avanture i menadžerije. No s obzirom na dosadašnje iskustvo sa spomenutom ekipom koja gotovo nikad nije razočarala, vjerujemo da će sustav besprijekorno funkcionirati te da će *TOCA Race Driver* u konačnici biti iznimna *racing* igra i veliki hit u Europi...

PROIZVOĐAČ [illegible]
IZDAVAČ [illegible]
IZLAZI 23. [illegible]
POTENCIJAL 5/5

Conflict: Desert Storm

PUSTINJSKA OLUJA - ZAR OPET

Na temu već legendarne Pustinjske oluje stiže još jedna igra koja vas stavlja u ulogu vođe elitnih postrojbi britanskog SAS-a i američkog Delta Forcea. Pogled je iz trećeg lica, a moći ćete upravljati cijelim odredom specijalaca. Programeri obećavaju izniman *gameplay* s naglaskom na akciju i strategiju poput *Rainbow Sixa*, uz neke RPG-elemente koji će određivati mogućnosti vaših suboraca. Zvuči dobro...



PROIZVOĐAČ Pivotal Games
IZDAVAČ SCi
IZLAZI 6. [illegible]
POTENCIJAL 3/5

TimeSplitters 2

U DRUŠTVU JE NAJBOLJE

TimeSplitters 2 je nastavak jedne od prvih PS2 FPS-igara s nevjerojatno poboljšanom grafikom i multiplayer mogućnostima koje su ujedno i njegova glavna značajka. Naime, moći ćete i-linkom spojiti do 4 konzole i igrati u društvu, što je neusporedivo zabavnije negoli igrati sam, a sudeći po popularnosti i zabavnosti prvog *TimeSplittersa*, očekivanja igrača su prilično velika...

PROIZVOĐAČ Free Radical Design
IZDAVAČ EA
IZLAZI 27. [illegible]
POTENCIJAL 5/5

Hitman 2: Silent Assault

(NE)MOGUĆNOST IZBORA

U ovoj ćete se igri naći u ulozi plaćenog ubojice, što vam pruža doista mnogo mogućnosti. Prva je zacijelo ta da možete birati pogled iz prvog ili trećeg lica, kako vam odgovara. Druga je potpuno slobodan izbor načina i smjera napredovanja kroz misije (možete poubijati sve što vam stoji na putu ili pak samo ono što vam je primarni cilj), a tu je i mogućnost da osvojeno oružje prenosite iz misije u misiju.

PROIZVOĐAČ IO Interactive
IZDAVAČ Eidos
IZLAZI 13. [illegible]
POTENCIJAL 4/5

The Sum Of All Fears

AMERIKANCI U STRAHU

Uskoro ćemo imati priliku uživati u još jednoj adaptaciji romana Toma Clancyja, u FPS-igri koja slijedi priču istoimenog filma koji igra i u američkim kinima. Igra će biti slična *Rainbow Sixu* s PC-ja i trebala bi omogućiti igranje s tročlanim timom prateći radnju koja se vrti oko nuklearne prijetnje američkim gradovima.

PROIZVOĐAČ Red Storm
IZDAVAČ Ubi Soft
IZLAZI 27. rujna
POTENCIJAL 3/5

recenzije

kako ocjenjujemo

LJETO JE NAPOKON MEĐU NAMA U SVOJ SVOJOJ LJEPOTI I VRUĆINI. Još je od davnina poznato da se od sunca najbolje skriti negdje gdje je mračno i hladno, stoga za ovo ljeto preporučujemo sobe u kojima imate televizor i konzolu, po mogućnosti i klimatizacijski uređaj. Ne slušajte one koji vam govore da biste trebali izaći van, na sunce - sunce izaziva rak kože. Ne slušajte ni one koji kažu da trebate izaći na zrak - zrak je prepun onečišćenja i izaziva - rak kože. Lažu vas i oni koji kažu da je bolje kupati se u moru. More je prepuno algi, morskih pasa i radioaktivnog otpada s američkih vojnih brodova koji izaziva - rak kože. Bolje vam je biti negdje u mraku, uz hladan sok i dragu koja se umorno previja po kauču i čeka da vi završite sve ono na čemu smo mi uoči ljeta lomili prste - a toga je i previše. Tomo nije spavao dok nije rastavio *V-Rally 3*, Mile se od posljedica *Aggressive Inlinea* odlazi oporavljati na Madagaskar, Bero je zbog igre *Way of The Samurai* čak kupio i katanu, dok se Danijel već sad opasno priprema za novi *Tour de France*. Naravno, ne zaboravimo ni izvrsni *UFC Throwdown* koji je, na opće čuđenje, zaradio visoke ocjene, kao ni *Sky Gunner* koji će obradovati sve ljubitelje "japanskog pristupa". Između igranja u hladu i raka kože mi vam preporučujemo prvo. A ostalo je ipak - na vama. I vašoj koži, naravno. Vidimo se kad se vratimo s mora.

//48

//50

KATEGORIJE PO KOJIMA OCJENJUJEMO IGRE:

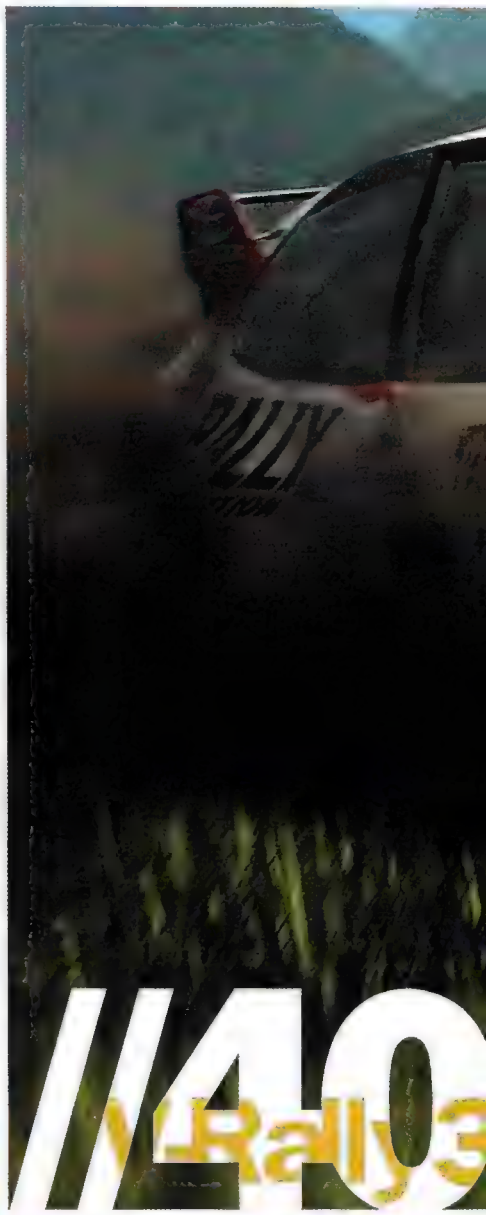
GRAFIKA – ocjenjujemo kompletnu grafičku "sliku" igre, od animacije, frame-ratea, (ne)pojavnosti pop-upa pa sve do rezolucije i kvalitete tekstura

ZVUK – kvaliteta glazbe, zvučnih efekata, digitaliziranog govora te kvaliteta i uporaba naprednih tehnologija (DTS, AC3 i sl.) određuju konačnu ocjenu

IGRIVOST – naravno, najvažnija kategorija - njezina igrivost, zaraznost, zabavnost, karizmatičnost i sve ono što igru čini vrijednom naše mašte

TRAJNOST – prosjek vremena potrebnog za završavanje cijele igre (sa svim bonusima)

//46


//40

RECENZIJE IZ PROŠLOG BROJA

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	9	TOP ANGLER	7
LMA MANAGER 2002	8	IRON ACES: BIRDS OF PRAY	6
THE OPERATIVE: NO ONE LIVES FOREVER	7	SHADOW HEARTS	6
RED CARD SOCCER	7	GRANDIA 2	6
WORLD OF OUTLAWS: SPRINT CARS 2002	7	POLICE 24/7	6
DARK NATIVE APOSTOLE	7	BRITNEY'S DANCE BEAT	6
TIGER WOODS PGA TOUR	7	TETRIS WORLDS	5
TRANSWORLD SURF	7	DOWNFORCE	4
PETER PAN: ADVENTURES IN NEVERLAND	7		

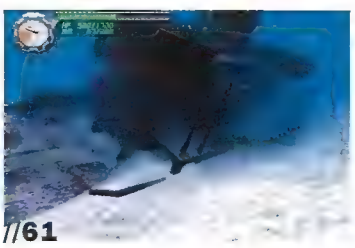
ARC THE LAD 2	8	2002 FIFA WORD CUP	6
WINNING ELEVEN 2002	7	DRAGSTARS	6
ARC THE LAD 3	7	ARC THE LAD	6
ARC ARENA MONSTER TOURNAMENT	7		

//56

//58

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
OCJENA KOJU SMO DALI SAMO DVAPUT	POTPUNO NEVRIJEDNO, NE ZASLUŽUJE POZORNOST	PROMAŠEN KONCEPT, NO VIDI SE DA JE U IZRADU IGRE IPAK ULOŽEN NEKI TRUD	POTENCIJAL JE TU, NO LOŠA IZRADA IGRU ČINI NEATRAKTIVNOM	MOŽDA SE SVIDI LJUBITELJIMA ŽANRA	POGLEDATI, ODIGRATI, DATI IPAK PRILIKU	IGRA VRIJEDNA POZORNOSTI KOJOJ MALO NEDOSTAJE DA POSTANE HIT	DOBRA IGRA. JAKO DOBRA IGRA. HIT IGRA	IGRA KOJU SE MORA IMATI, IGRATI I ZNATI NAPAMET	REMEK-DJELO U SVAKOM POGLEDU

V-Rally 3 //40
Aggressive Inline //46
Sky Gunner //48
F1 2002 //50
Tour de France //52
Mike Tyson Heavyweight Boxing //53
UFC Throwdown //54
Way of the Samurai //56
Super Trucks //58
EndGame //59
Lethal Skies //59
Monster Jam Maximum Destruction //60
Scooby Doo //60
EverBlue //61
Next Gen Tennnis //62
Shifters //63
Savage Skies //63



PSone globus

Digimon World 3 //64
Dance Dance Revolution Konamix //65
The Hoobs //65
Delta Force: Urban Warfare //66
All Star Racing //68
Alex Ferguson Manager //68
Hooters //69
Power Play //69

PROPUSTILI STE... IGRAJTE

Ridge Racer serijal //66
Alundra 1&2 //66
Quake 2 //68
Command & Conquer serijal //68

PSX preporučuje

1. **V-Rally 3** Infogrames
2. **Delta Force: Urban Warfare** Novalogic
3. **Aggressive Inline** Acclaim
4. **UFC Throwdown** Crave
5. **Sky Gunner** SCEE

// ŽANR /
SIMULACIJA PELUA
// IGRAČI /
1-4
// GODINE /
11+
// IZLAZI /
U PRODAJI (EUROPA)
// PROIZVOĐAČ /
EDEN STUDIOS
// IZDAVAČ /
INFOGRAMES (ATARI)

http://vrally3.com

POGLED UNAZAD

V-RALLY, JEDAN OD PRVIH HITOVA, IZDALA JE UGLEDNA FRANCUSKA IZDAVAČKA KUĆA INFOGRAMES PRIJE PUNIH 5 GODINA. POMALO ARKADAN PRISTUP I VRHUNSKA ZABAVA OTVORILI SU PUT NOVOJ VRSTI VOŽNJI, STOGA SE ZBOG SVOJE IZNIMNE USPJEŠNOSTI IGRA NAŠLA I NA DRUGIM KONZOLAMA (PC, DREAMCAST I OBA GAMEBOYA). NASTAVAK NIJE BIO NIŠTA LOŠIJI, NAPROTIV, GRAFIKA JE BILA BOLJA, IGRIVOST VEĆA, A FANTASTIČAN MULTIPLAYER PRIKOVAO NAS JE UZ EKRANE. DAKAKO, I REZULTATI PRODAJE BILI SU FANTASTIČNI - UKUPNO 5 MILIJUNA PRODANIH PRIMJERAKA.

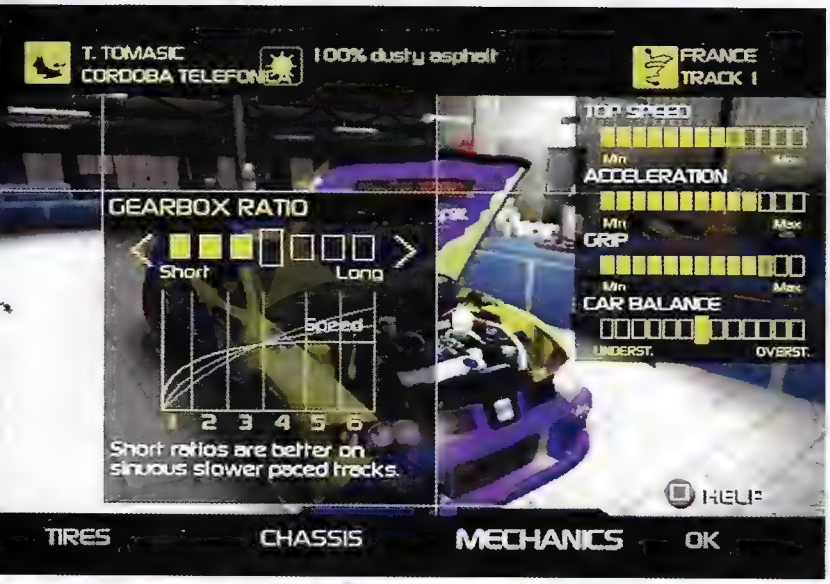
Pročitamo li Pogled unatrag, jedno se pitanje samo po sebi nameće: može li novi V-Rally 3 držati korak s takvim naslijeđem? Može, ali...

TOMISLAV TOMAŠIĆ

Osvrnimo se načas na netom završeno Svjetsko nogometno prvenstvo, sjetimo se Henrija Camare u četvrtfinalnoj utakmici protiv Turske i bit će nam jasno što znači biti u krivo vrijeme na krivom mjestu. *V-Rally 3* je uspio, na vlastito zadovoljstvo, postići upravo suprotan efekt, odnosno našao se u pravo vrijeme na pravom mjestu, preciznije, izašao je tik prije potencijalno većih i bučnije najavljivanih igara *TOCA Race Driver* i *Colin 3*. Koliko je to dobar potez vjerojatno će se vidjeti tek nakon nekoliko mjeseci, kad se zbroje prvi prodajni rezultati, ali već se sada sa sigurnošću može reći da je uspio ugrabiti prilično značajan dio financijskog kolača u tom iznimno popularnom žanru igara.

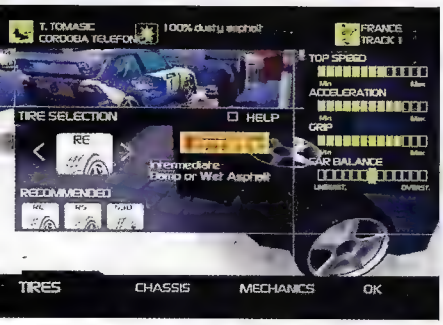
BACK ON THE TRACK Udobno zavaljeni ispred televizora, držeći u znojnim rukama već pomalo izmučen joypad, sa zadovoljstvom možemo ustvrditi da je još jedna bivša uspješnica uspjela pronaći put do konzola nove generacije. Možda taj korak i nije toliko težak, no ostavljanje dubljeg traga u novom okruženju svakako jest, što možemo vidjeti, primjerice, u nizu Electronic Artsovih sportskih simulacija koje osim u grafičkom pogledu (uz sjajnu prezentaci-

V-RALLY 3
RALLI ART
MITSUBISHI
Marlboro

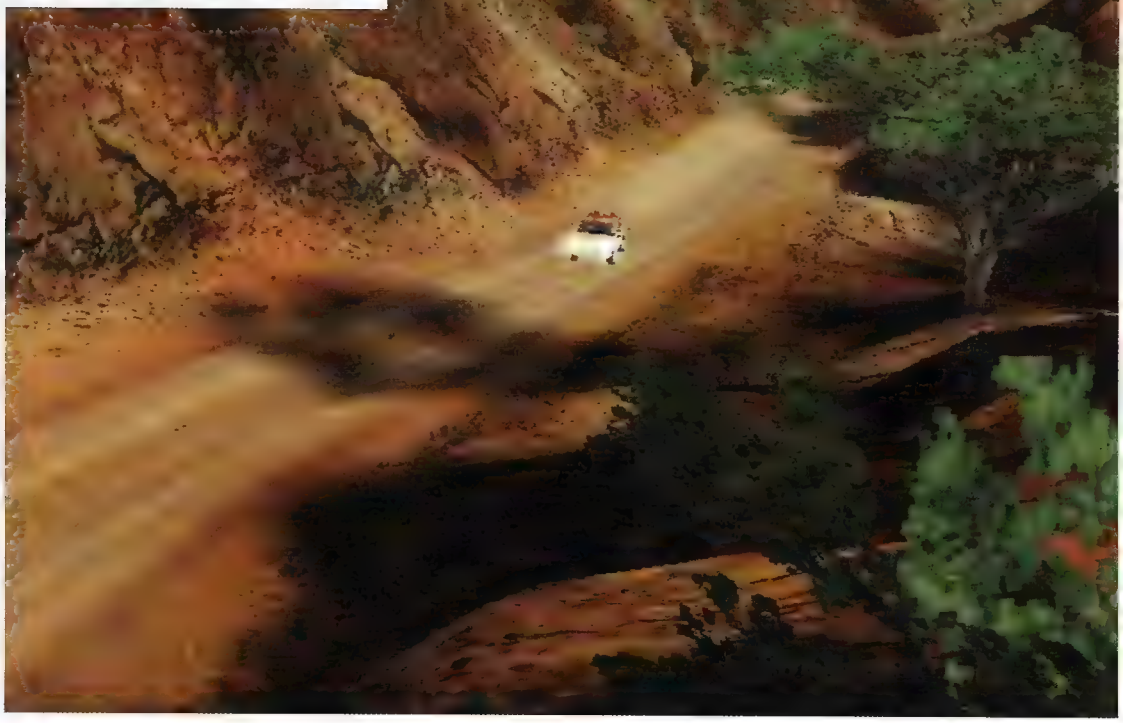


Francuske stijene ne izgledaju nimalo gostoljubivo

Prilikom izbora automobila moći ćete se izbliza upoznati sa značajkama svog budućeg limenog prijatelja



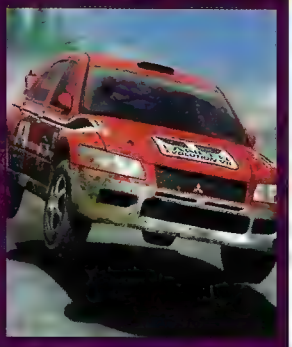
Unutar set-upa moguće je znatno promijeniti vozna svojstva automobila nabolje ili nagore



Na startu će vam suvozač dobaciti zanimljiv komentar o vremenskim uvjetima. Bude li magle, čak će i opsovati

MULTIPLAYER /

Sa žaljenjem moram reći da je još jedan potencijalni hit ostao bez multiplayer podrške. Iako ste u tekstu mogli pročitati da igru mogu igrati četiri igrača, to se nažalost nikad neće dogoditi istodobno, nego samo po određenom redoslijedu. Nema čak ni običnog split-screena za dva igrača, koji nas je oduševljavao u prethodnim nastavcima. Sve što možemo je započeti time-attack ili challenge mod u 2 ili više igrača, ali čekanje na red je neizbježno. Oni koji su u ovom segmentu igre (s pravom) očekivali više mogu smanjiti ukupnu ocjenu za jedan bod.



ju i upitan grafički engine) već godinama ne uspijevaju ni na koji način evoluirati ni uzdrmati svijet igara. Programeri Eden Studiosa su se doista potrudili, tako da *V-R3* u svakom pogledu predstavlja potpuno novu igru koja sa svojim prethodnicima (što je možda čak šteta) nema nikakvih dodirnih točaka, osim što pripadaju istom žanru. *V-R3* u novom ruhu ne ostavlja nekadašnji dojam ultrazabavne arkadne vožnje, nego, već od prvog prijeđenog zavoja, pravu, zahtjevnu, izazovnu i tešku simulaciju relija u kojoj će sve vaše virtualne vozačke vještine biti stavljene na veliku kušnju, a vi po tko zna koji put suočeni s opasnošću spontanog uništavanja hardvera koji vam se nađe pri ruci. Postavlja se pitanje jesmo li uz dolazak jednako tako zahtjevnih gore navedenih konkurenata od *V-R3* baš to očekivali, ali mjesta za kuknjavu nema - vrijeme je da se prihvatimo posla.

VOZI MIŠKO, ALI NE Na početku igre dočekat će vas onaj poznati "Bruno Bonell (predsjednik Infogramesa) presents", i nakon kratkog uvodnog filmića prožetog žestokom gitarskom dionicom kreće igra. Prvo je potrebno stvoriti vlastitog, jer defaultnih vozača nema, a nakon toga iznenadit će vas dugačko kreiranje save-pointa (vidi okvir) poslije čega ćete se ponadati da biste mogli početi i voziti, ali se to neće dogoditi, barem ako se odmah uhvatite karijere. Naime, taj je mod igranja središnji dio igre i stoga je razrađen do najsitnijih pojedinosti, tako pomno složenih da vam nikad neće predstavljati teret niti postati dosadne. Ulaskom u karijeru nećete se odmah naći za upravljačem svog metalnog ljubimca, nego u svom uredu u kojem je prvo potrebno provjeriti pristigle e-mailove da biste vidjeli imate li uopće kakvih ponuda i što se događa u svijetu autoutrka. Dobro ste pročitali, na početku karijere nemate ni svoj auto ni momčad i tek ako vas netko bude

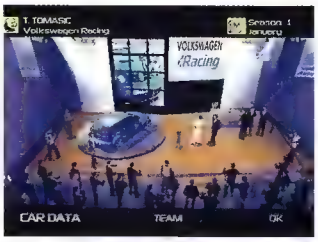
Nova mlada nada na diku i ponos svoje zemlje

Vožnja po asfaltiranim zavojima pravi je izazov za svakog ljubitelja brzine, pogotovo ako agresivno podesite auto

Kišna dionica stajala me brojnih oštećenja koja će čak i moji pouzdani mehaničari teško popraviti

Mali MG sasvim je dobar za početak relijaške karijere u 1.6 FW prvenstvu

Nakon nekoliko ekshibicija automobil neće izgledati pouzdano, a pogled kroz vjetrobran bit će upitan



Nakon potpisivanja ugovora predsjednik momčadi priređuje glamurozni party dobrodošlice

E-mail mladog asa uvijek je zatrpan novim porukama

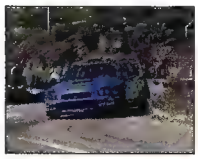
tražio, morat ćete u test-vožnji dokazati da ste dovoljno dobri za ekipu koja u vama vidi određeni potencijal i tek onda potpisati ugovor za sezonu. Srećom, vaše vozačke kvalitete brzo sće biti prepoznate, dobit ćete nekoliko ponuda za test-vožnje, a prema ukupnom potencijalu ekipe koji se mjeri moralom, postojanošću, postignutim rezultatima i budžetom odlučit ćete za koga voziti (ako prođete na testu).

I KONAČNO... U početku je dostupno samo prvenstvo 1.6 FW automobila, ali vozaču koji je netom izašao iz okvira nacionalnog prvenstva i to će biti dovoljno velik izazov, stoga momčad zahtjeva plasman između 10. i 13. mjesta (ovisno o njihovoj kvaliteti), što je na moja usta izmamilo posprdan smješak. Deseti u prvenstvu? Na početku igre? Piece of cake! Ali jao, kako su grubo moje ambicije pretvorene u pepeo, a moje samopouzdanje poljuljano! Moram priznati da mi je sve to bilo sumnjivo kad sam se konačno prvi put našao na mjestu radnje (Finska) i suočio se s opsežnim setupom automobila gdje kojem svaki zavrnuti vijak mijenja njegovo ponašanje na stazi, no nekako sam i to pregrmio misleći: "Pa Finska je uvijek prva na redu, to su lijepe i ravne šljunčane dionice, kao stvorene za stjecanje početne prednosti". Kakva greška! Finska me dočekala s vlažnim i mekanim šljunčanim

"VOLANČEK" /

Iako je doživljaj vožnje *V-Rallyja 3* volanom pompozno najavljivan, iako su otkupljena prava za fantastični Logitechov *Driving Force Wheel*, iako Peugeotova WRC momčad ove godine ispod svjetala nosi reklame za *V-Rally 3*, očekivanja nisu u cijelosti ispunjena. Veselio sam se ponovnom sjedanju za Logitechovo čeluldo, no pokazalo se da su se "tresla brda, a rodio miš". Vožnja je, naime, prilično mlaka, a u odnosu na *WRC* ili *Gran Turismo* totalno nezanimljiva. Podrška za volan ukazala se manjkavom jer je upravljanje nervozno i dosta neprecizno, a efekti slabi, čak i s vibracijama uključenim na maksimum.

stazama na kojima je moj *saxo* plesao kao na ledu, i koje su me u bezbrojnim S-zavojima vodile kroz drevne šumetine u kojima drveće raste na svakom strateški važnom mjestu na kojem se može izletjeti, pa i na čistini, kako bi se dodatno kaznila svaka vozačka pogreška. Dobro, rekoh, ako želiš rat, bit će ga, ali koliko god se ja trudio i pojedine dionice odvozio kvalitetno i brzo, samo jedan trenutak skretanja pogleda s ceste na brojčanike, samo jedna sekunda gubitka koncentracije stajala me greške koja je sa sobom nosila golemi vremenski zaostatak, a time i gubitak boljeg mjesta u poretku. To, naravno, nije bilo sve - i automobil je također podložan oštećenjima koja je, doduše, moguće popraviti između dionica, ali vremena je vrlo malo, a i dodatno se smanjuje dok razmišljate koji popravak izvršiti. Zato, oprez! Srećom, prvo se prvenstvo vozi na četiri od šest dostupnih staza (Finska, Francuska, Engleska, Kenija, Švedska, Njemačka), a među njima bile su i moje omiljene podloge, asfalt i snijeg, pa sam se nekako našao i na višem mjestu od onog što ga je od mene zahtijevala momčad - i prva je sezona bila gotova. Iako sam imao dojam da nisam ostvario baš nikakav napredak niti shvatio na koji način prelaziti pojedine vrlo zahtjevne dionice, ipak sam dobio nekoliko novih ponuda za prijelaz u bolje momčadi koje shodno tome očekuju i veće



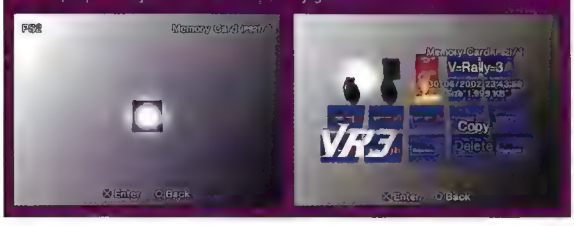
// NADAM SE DA PRAVI KOPILOTI TOLIKO NE KASNE /

U Švedskoj ćemo uživati ne samo u zahtjevnim vožnjama nego i u prekrasnom pejzažu

Ako nećete dobro voziti, postolje će biti rezervirano za druge, a vama ostaje samo očajavati

XXL /

Sjećate li se onih davnih vremena na PSoneu kad se zbog *Diabla* kupovala dodatna memorijska kartica? Bilo je to prije virtualnih 8-megabajtnih kartica svatko tko je htio uživati u sjajnom "fajterskom" RPG-u morao je kupiti novu karticu jer je save-point zauzimao monstruoznih 10 mjesta na svoj mršavici. Pitate se kakve to ima veze s *V-Rallyjem 3*? Pa, reći ću samo da na kartici zauzima dosad neviđenih 2 MB (!) prostora, tako da će se mnogi morati upustiti u veliko pospremanje ako žele uživati u ovoj igri.

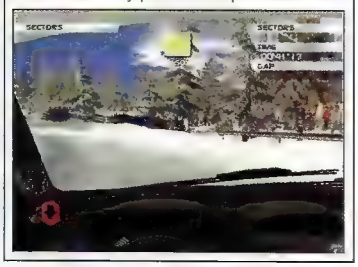


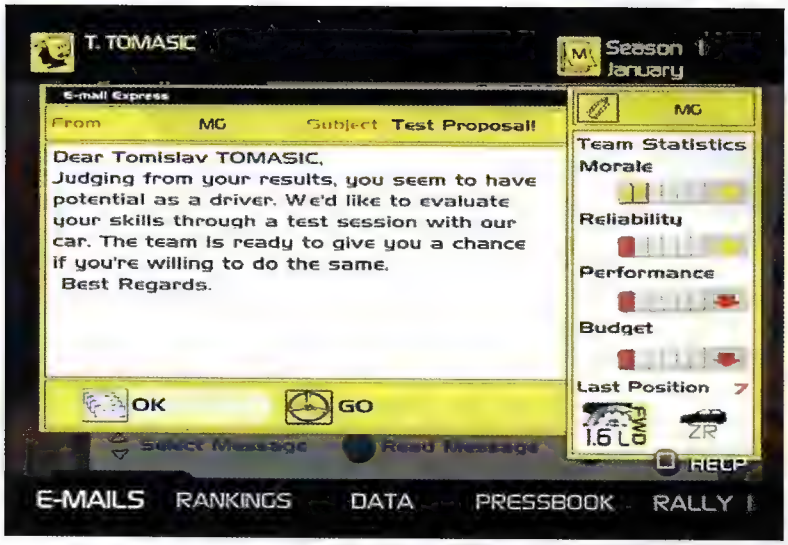
rezultate. Skroman kakav jesam, ostao sam pri svom *citronu* u nadi da ću izboriti traženo peto mjesto u ukupnom poretku. Tada su se stvari ipak počele kretati nabolje jer sam konačno počeo hvatati "grif", čitati pojedinu dionicu i prilagođavati se vrlo različitim i podjednako teškim podlogama. S obzirom da je u igri samo šest zemalja, moglo bi vam se učiniti da je to premalo, ali u svakoj je dovoljan broj dionica kojima se stalno pomalo mijenjaju dužine, smjer vožnje ili vremenski uvjeti pa ih je gotovo nemoguće u cijelosti naučiti. Učenje dodatno otežava činjenica da je svaku zemlju dizajnirao drugi programer s vlastitim stilom i mišljenjem, stoga je svaki reli drugačiji i zahtijeva gotovo potpuno drugačiji stil vožnje, što često zna baciti u očaj, pogotovo kad popusti koncentracija i uslijede pogreške na posljednjem zavoju prije cilja. Konačno sve postaje jasno i ja shvaćam da su sadisti iz Eden Studiosa zaželjeli *TOCA-u* skinuti s trona najteže vozačke igre te da su u tome uspjeli, a ne mogu da se pritom lagano ne oznojim pri pomisli kakav će biti odgovor *Codemastersa*, no nekako potiskujem crne misli i vraćam se vožnji u kojoj je moj napredak sve veći. Konačno osvajam prvenstvo i zreo sam za 2.0 4WD prvenstvo, gdje me čekaju nabildane zvijeri s kojima doista treba biti nježan na okidaču. Ti su automobili mnogo brži i snažniji pa prijelaz u novu kategoriju ponovno zahtijeva teško privikavanje, stoga se s pravom može reći da je kraljevska kategorija stvorena samo za najvještije, najstrpljivije i najkoncentriranije, što sam odmah osjetio na vlastitoj koži.

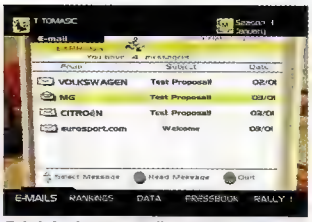
UZ CESTU Tijekom vožnje će vas pratiti mnogobrojni dodatni sadržaji, prije svega mislim na suvozača koji će vam stalno biti od velike pomoći, pogotovo na maglovitim dionicama u Engleskoj. Taj su segment igre

// AKTIVNI COCKPIT /

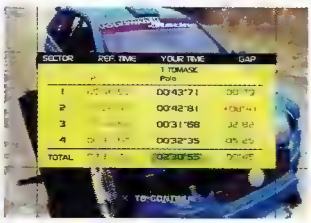
Nakon duuugo vremena konačno smo dočekali da se i ovaj segment igre realizira. Koliko se sjećam, samo je jedan NHL na *jedinici* imao aktivan semafor, a sve druge igre uredno su imale "smrznuti" rezultat, vrijeme, brzinu, ovisno o tome što je bio predmet igre. Takva se nemarnost programera zadržala do danas (barem na konzolama), ali *V Rally 3* je i to promijenio. Naime, u točnim inačicama vozačke konzole svakog automobila nalaze se "živi" instrumenti koji u stvarnom vremenu prikazuju rad brzinomjera, obrtomjera, položaj mjenjača bilo u analognom, bilo u digitalnom obliku (ovisno o autu). Vrlo lijepo i za svaku pohvalu.



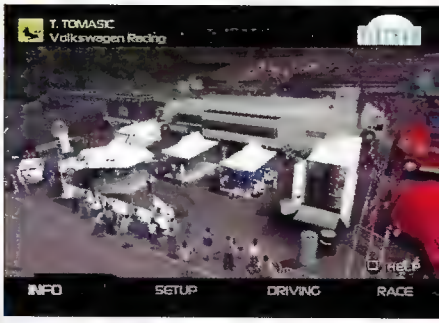




Pri dolasku u momčad dobit ćete na e-mail brojne poruke s pozdravima



Prije nego što potpišete ugovor s momčadi, treba zadovoljiti njihove kriterije



Pravi šampion za vrhunske rezultate treba istu takvu logistiku

programeri relativno dobro odradili. Naime, informacije koje vam suvozač pruža su točne, ali znaju zakasniti, posebice ako ste malo brži negoli računalo pretpostavlja. Nakon svakog relija očekuju vas nove poruke, informacije i statistički preglednici koji detaljno prate svaki pedalj karijere i u svakom trenutku pružaju točnu informaciju o vašoj izvedbi, bilo da je riječ o karijeri, *time-trialu* ili *challenge* modu. Iako potonji nemaju veze s karijerom, jednako su zahtjevni, stoga i za njih vrijedi savjet da, baš kao i u karijeri, isključite *autosave* opciju, izvadite memorijsku karticu iz utora i pripremite se na brojna restartanja i učitavanja, jer će i ondje borba s vremenom biti opaka i nemilosrdna. Za kraj ćemo reći nešto i o grafici iako ona nije segment igre na koji bismo se trebali osvrtati. Ukratko možemo reći da je napravljena korektno, da su se programeri trudili postići nešto više, ali da u tome nisu bili baš uspješni. *VR3* izgleda lijepo, ali se ničim ne izdvaja od ostalih igara tog žanra. Ima tu svega uobičajenog, znači lijepih svjetlosnih efekata, bogatih tekstura na stazi i uz stazu, detaljnih automobila (15-16 tisuća poligona), prljavštine na karoseriji, dijelova koji otpadaju s auta, životinja koje pretrčavaju preko staze, ali isto tako i pop-upa, trzanja, loše preglednosti staze, ponekad gotovo neupotrebljivog pogleda iz kabine i izmaglice koja skriva probleme. Ipak, sve je to dovoljno dobro da o grafici mnogo ne

// ENGLESKA MAGLA MOGLA BI VAS DOVESTI DO SUZA /

razmišljate (čak kad biste uz vožnju i stigli). Zvuk vozila je prosječan, pomalo sintetičan, a sva vozila unutar iste kategorije imaju jednak zvuk motora. Dodano je i nešto poznatih efekata (kamenčići, sagorijevanje goriva, škripa guma), ali sve to nije ništa posebno i svakako je trebalo biti bolje, pogotovo zbog činjenice da je igra izašla na DVD-u te da je bilo mjesta za dodatne zvukove. Kao zaključak možemo reći da je *VR3* sjajna igra u gotovo svim svojim segmentima i da će predstavljati dostojnu konkurenciju Codemastersovim hitovima, ali bih onima koji očekuju klasično *VR*-izdanje ipak savjetovao da je posude prije kupnje.

V-Rally 3

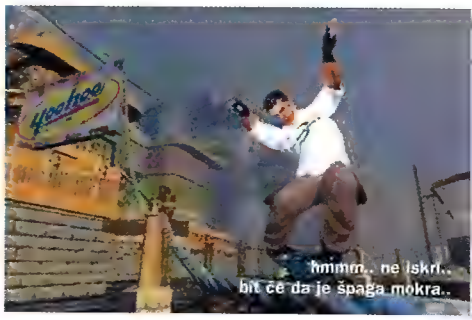
DOBRO	LOŠE
/ opsežno / RPG-elementi / izazovno	/ nema poznatog split-screen multiplayera / podrška za volan / preglednost

GRAFIKA	Dobra, ali je preglednost staze prilično loša	7
ZVUK	Zvuk svih vozila u kategoriji je isti	6
IGRIVOST	Teško do boli, ali to je pravi izazov	8
TRAJNOST	Dovoljno staza iako je samo 6 zemalja	8

V-Rally 3 više nije arkadna vožnjica, nego ozbiljna simulacija relija. Malo sam nostalgičan, ali ipak je to korak naprijed i zato...

8

Zar ste pomislili da će se pojaviti igra u kojoj nema žena?



Nažalost, i među rolerima ima budala

// ŽANR /
EKSTREMNI SPORT
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
5+
// IZLAZI /
STVAR PROŠLOSTI
// PROIZVOĐAČ /
Z-AXIS
// IZDAVAČ /
ACCLAIM

http://www.acclaim.com

AGGRESSIVE INLINE

Nakon što je *THPS* pokrenuo revoluciju u žanru ekstremnih sportova, bilo je samo pitanje kad će ga konkurencija početi ozbiljno ugrožavati svojim sve inovativnijim idejama. Tri, četiri... sad!

DANIJEL MILČIĆ

Zanimljivo je zamisliti dečke iz Neversofta kako znatiželjno igraju *Aggressive Inline.* Boje li se? Pa trebali bi jer im je ovaj naslov iz ruku zapravo izbio najveći adut - igrivost. Doista je čudno da su role, iako popularnije od primjerice BMX-a, posljednje dobile igru na PS2, što se pokazalo odličnim jer je Z-Axis mogao uočiti sve dobre i loše strane ekstremnih igara i propustiti ih kroz svoje golemo sito, ostavivši samo ono što je dobro, sve još malo doraditi ili pak dodati štogod novo. Jasno je da se *pro* vozač nigdje čak niti ne spominje, što samo potvrđuje njihovu težnju za promjenom koja je vidljiva već nakon uvodne animacije - naime, izbornik je riješen vrlo originalno, u njegovoj se pozadini neprestano vrti video. Igra nudi 3 klasična načina igre: *career* mod, *free skate* mod i *2 players* mod, a nama je, dakako, najzanimljiviji prvi.

BEZGRANIČNOST Prva značajnija razlika u odnosu na prijašnje igre je vrijeme. Naime, nema ga. Istina, u *career* modu vas očekuju zadatci koje trebate riješiti da biste napredovali, ali bez bilo kakvih vremenskih ograničenja. Rezultat je upravo nevjerojatan. Dođete li do jedne od označenih osoba i ispred nje pritisnete ◎, dobit ćete zadatak. Primjerice, fotograf će vam reći da izvedete neki trik na određenom mjestu da bi vas uslikao. Za svaki uspješno odrađen zadatak dobivate nekoliko bodova (ovisno o težini). Pripadate li pak igračima koji vole vremenska ograničenja, postoje i takvi zadatci. Ponekad će se dok rješavate jedan zadatak pojaviti i neki novi, potičući vas da igrate dalje. Da biste provjerili koliko ih još morate obaviti, dovoljno je pritisnuti tipku *select:* na ekranu će biti ispisano koliko ste zadataka obavili, koliko ih je još ostalo, broj bodova koje nose i njihov detaljan opis (pritisnete li ⊗). ◎ će vam pak nakratko pokazati lokaciju na koju se zadatak odnosi. Kretanje izbornikom je vrlo intuitivno i logično, a nije ni siromašan opcijama.

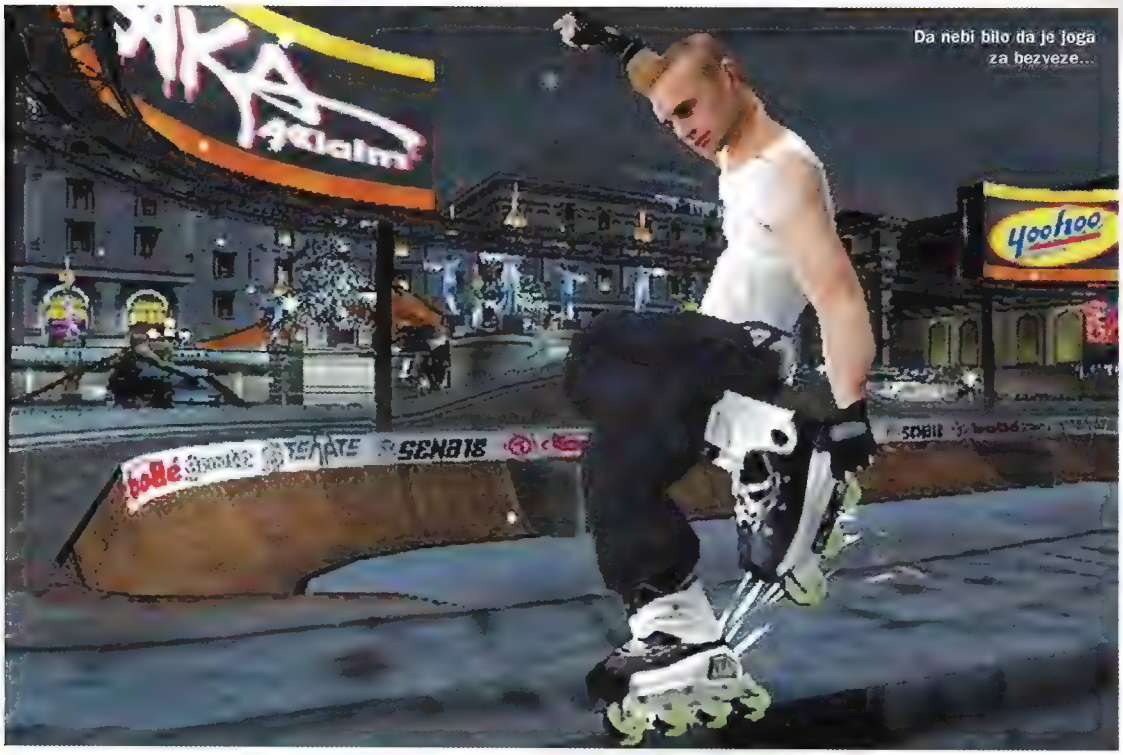
JUICE IS LIFE Tijekom cijele igre u gornjem lijevom kutu vidjet ćete neku vrstu energije. Ako stojite na mjestu, ona se polako troši, ako se pak krećete, ne izvodeći pritom trikove, ostaje nepromijenjena, ali čim padnete, smanjuje se. Jedini način da je pomalo dižete je izvođenje trikova. Što je trik teži, to će i energija više porasti. Ne morate se brinuti, nije ju teško održavati na nivou, ona je tu ionako samo da vas potakne na daljnje napredovanje. Kad ste je napunili do maksimuma, dopušteno vam je izvođenje *special* trikova, dakako ako ste ih našli (što nije nimalo lako). Početni su nivoi krcati paketima sokova koje trebate pokupiti i tako odmah napuniti energiju do kraja. Oni koji nađu sve sokove dobit će na kraju posebnu nagradu. No vratimo se igrivosti. Dakle, iako je riječ o igri koja koristi engine iz *Dave Mirra BMX 2,* a način kontrole lika sličan je kao u *Tony Hawku*, ona ostavlja potpuno drugačiji dojam. Prvo, kontrole reagiraju vrlo brzo, tako da nikad nećete moći reći sa su krive za vaš pad. Što se pak pokreta

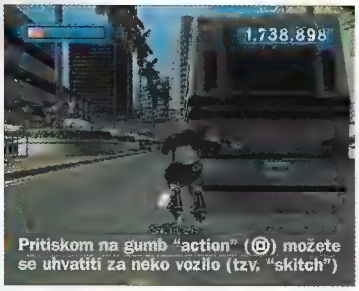
// GOLEMI NIVOI /

Veličina nivoa je upravo nevjerojatna. Riječ je o dosad najvećim nivoima ovog (ili sličnog) žanra. Ipak s prostorom se nitko nije razbacivao. Svaki je centimetar iskorišten do maksimuma pružajući vam neograničene mogućnosti vožnje i vrlo laganog povezivanja trikova. Dodatna interaktivnost samo upotpunjuje rečeno, tj. dopušta vam da jedan nivo igrate satima, a da vam to ne dosadi. Tako će neki vaši potezi biti nagrađeni otvaranjem novog dijela nivoa, primjerice u 2. nivou ćete vožnjom po sajtama osloboditi kuglu koja će probiti zid i otkriti vam novi dio. No prave se tajne otvaraju pomoću ključa do kojeg je mnogo teže doći no što sad možete zamisliti. Ipak, trud će se isplatiti. Igra se sastoji od 8 nivoa i gotovo je nemoguće odabrati najbolji s obzirom da im je kompleksnost i osmišljenost na visokoj razini, tj. možete ih igrati satima i satima.

POGLED UNATRAG

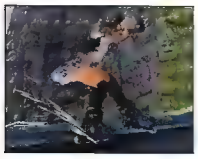
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 1 I 2 SU IGRE KOJIMA SE Z-AXIS NE MOŽE PREVIŠE PONOSITI. ONI KOJI SU IH KUPILI UČINILI SU TO PONAJPRIJE ZBOG ZVUČNOG IMENA U NASLOVU. MA NISU ONE ZAPRAVO NI BILE TAKO LOŠE, ALI SE JEDNOSTAVNO NISU MOGLE NOSITI S KONKURENSKOM NEVERSOFTOVOM IGROM MATT HOFFMAN KOJU NITKO NIJE MOGAO NADJAČATI. U Z-AXISU SU TOGA I TE KAKO BILI SVJESNI PA SU PRIPREMILI IRONIČNU OSVETU U OBLIKU NAJVEĆIH SKEJTERSKIH NEPRIJATELJA.





// U ZDRAVOM TIJELU ZDRAV DUH /

Napokon je razvoj igrača izveden onako kako je već odavno trebao biti. Ovdje nećete voziti bolje ako završite više nivoa ili ako skupljate medalje i sl., ovdje se postaje bolji samo vježbom. Naime, nakon svakog uspješnog trika dobit ćete nekoliko bodova za ono od čega se trik sastojao, dakle ako ste skočili na rail, okrenuli se za 180, nastavil' manua.om do prve skakonice i tamo izvrtjeli misty flip 360 (pretpostavimo, bez pada), bit ćete nagrađeni za svaki element posebno, npr. grind +30, fakie +15, manual +20 i sl. Nakon što skupite određene bodove za neku od kategorija, penjete se nivo više. Naravno, trebat će vam manje bodova da biste stigli s drugog na treći nivo negoli s trećeg na četvrti. To vam, dakle, omogućuje da po želji igrate samo prvi nivo (doduše, vrlo dugo) i na njemu razvijete lik maksimalnih sposobnosti. Dakako, to znači da će se vaš lik razviti upravo onako kako budete vozili, a tako bi i trebalo biti. Koliko vam treba do novog nivoa možete provjeriti ako tijekom igre pritisnete tipku start. Pravo je čudo da nitko dosad nije realizirao ovako dobru ideju. Svaka čast Z-Axisu.



// DA VIDIŠ ROLERA NA ULICI ZA MJESEC -DVA.../

tiče, ovdje je zbilja gomila očekivanih grindova, grabova i komboa te, naravno, nekoliko varijanti handplantova, manula i, napokon, wallride te cess slide (okret na zemlji za 180 stupnjeva, poznat kao revert iz *THPS-a 3)* plus jedna novost. ◎ ima ulogu action gumba koji vam omogućuje da se uhvatite za vodoravne ili okomite cijevi po kojima se možete zavrtjeti ne biste li stigli na višu razinu nivoa ili se pak brzo okrenuli prema smjeru iz kojeg ste stigli, a da pritom ne izgubite brzinu. Nadalje, ◎ se možete poslužiti pri izlasku iz half-pipea ili pri preskakanju neke prepreke (primjerice zidića). Vaš će se lik tada rukama uhvatiti za zidić, odraziti se, napraviti salto u zraku i dočekati se na noge. Osim toga, i AI donosi jednu izvrsnu novinu - ispravljanje u zraku. Ako primjerice izletite iz quarter-pipea nalijevo, a ispod vas je ravna cesta, pritisak na krug će vas ispraviti u ravnu poziciju. Sve kretnje su odlično skinute iako je prianjanje lika za površinu u nekim trenutcima sumnjivo, primjerice vozite ravno, a položaj vam je takav da biste realno trebali ići udesno. Riječ je o sitnici, no ponekad i takve stvari zasmetaju. △ služi za gridanje, handplant i manuale, ◻ za izvedbu različitih grabova i switcheva, ◎ je action button, a ⊗ služi za postizanje veće brzine, tj. pri spuštanju s odrazom, ali i za wallride koji je, usput rečeno, u praksi gotovo nemoguć, što je vrlo iritantno s obzirom da se sve ostalo može izvesti vrlo lagano. Wallride ponekad trebate izvesti u kombinaciji s odrazom ne biste li dospjeli na neko povišeno mjesto. Uz ovakvu igru ide i odgovarajuća glazba, a ona je ovdje vrlo dobra, potpuno funkcionalna, no ne i dovoljno inovativna. Riječ je o poprilično komercijalnim pjesmama od kojih ste većinu vjerojatno čuli. Opcije vam dopuštaju da isključite one koje ne želite čuti i složite svoj popis. Nažalost, premalo ih je za neke veće eksperimente, prebrzo će se početi ponavljati. Bilo kako bilo, bolja je od zvučnih efekata, pa da biste imali što bolji doživljaj igre, maksimalno je pojačate, a zvučne efekte smanjite na 1/3. Ukratko, ovo je daleko najbolja koturaljkaška simulacija na PS2 konzoli, a neki njezini dijelovi kvalitetom nadmašuju i neke najbolje igre posvećene ekstremnim sportovima. Igrivost koju pruža je fantastična, što je najbolje jamstvo da ćete se dobro zabaviti.

Aggressive Inline

DOBRO	LOŠE
/ inovacije u igrivosti / golemi nivoi / glazba	/ mjestimice doista preteška / nelogično težak wallride / "nedorađena" krv je smiješna

GRAFIKA	Za ovolike nivoe + 60 fps	9
ZVUK	Glazba je super, efekti prosječni	7
IGRIVOST	Da nije preteškog wallridea, bila bi 10	9
TRAJNOST	Izazovima nikad kraja	9

Fantastična igra, u nekim elementima nadmašuje čak i legendarni *THPS*, no mjestimice ipak preteška. Obvezno nabaviti iako vas role ne zanimaju

9

Jest da izgledaju kao sklepani kod kuće, ali rade. I pucaju!

Nadlijetanje mrskog neprijatelja

Hm, što li se to zalokiralo? Ništa mi nije jasno

Napad na neprijateljsku utvrdu

SKY GUNNER

Natjeravanje i zračne borbe u stilu *Red Barona*?! I još u anime stilu?! Kupujeeeeeeem!

// ŽANR /
AKCIJSKI
// IGRAČI /
1
// GODINE /
8+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
ATLUS SOFTWARE
// IZDAVAČ /
SCEA

http://www.scej.jp/skygunner/
i naučite japanski

DANIJEL REŠKOVAC

Sjeća li se itko uopće starog dobrog *Red Barona* i najbolje leteće arkade na Komodorcu? Malo letiš, malo pucaš, svijet se oko tebe okreće, a ti imaš osjećaj da si kralj neba, da se i sam barun von Rickenluftwafspieler ponosi tobom. I koliko su se proizvođači igara mučili ne bi li nam nadomjestili nepreživljenu igru? Više od deset godina, a nije da pokušaja nije bilo. Samo što nisu bili dovoljno simpatični ili dovoljno arkadni, igrivi, i taman kad smo već pomislili da neće biti nasljednika legendarnog baruna, eto nam ludih Japanaca. A oni nam, zna se, nude zabavu na najvišoj razini, uz vrhunsku mangastičnu stilizaciju, pa zašto da im ne pružimo priliku?

ŠARENO I DJEČJE? Neka vas ne prevari prvi dojam koji ostavlja *Sky Gunner*. Igra se možda i doima šareno, ali čete se nakon uobičajeno dobre animacije (i opet neko perje leti u japanskim animacijama, da...) iznenaditi ponuđenim - iznenađenje je bilo toliko da je Dario zaurlikao od sreće, redakcijski miševi se razbježali i našli utočište kod mirnih lektorica, a mi poskočili i pomislili kako je riknuo neki novi WTC. Ali Deranja (ovaj put) nije kričao bez veze. Na samom početku igre nudi se opcija zbog koje već dugo prigovaramo i čekamo je ko Japanci na bauštelu u Hrvatskoj; uz standardnu englesku sinkronizaciju glasova, Atlus je zadržao i japanske glasove uz engleski titl. Napokon! I vi ne mislite da je to revolucija?!
Pa treba pasti teeeška odluka o karakterima s kojima će te prolaziti igru. Bilo koji od dva/tri ponuđena ima vlastiti stil borbe pa bi bilo dobro da se malo informirate u zgodnom tutorialu koji će vas naučiti sve o upravljanju i pucanju *sky gunnera*. A ono je sve samo ne lako. Zbunjujuće naredbe smo viđali i u drugim igrama ovog žanra, ali *Sky Gunner* uspješno primjenjuje pogled iz trećeg lica i kameru koja se fokusira na obilježenog protivnika, a ne na smjer leta vaše letjelice. To znači da ćete ponekad letjeti i prema "sebi", odnosno u sasvim suprotnom sjeru, a iza leđa ćete vidjeti neprijatelja. Malo komplicirano, ali ne i neizvodivo, a kad se jednom priviknete, počinje dernek.

GUŽVA NA NEBU Jer tada ćete početi koristiti različita oružja i početi se diviti igri. Plavo, plavo nebo i gomile protivnika učas će razgaliti letačka srca pa ćete se početi ludo zabavljati skidajući silne eskadrile i osvajajući bonuse povezanim pogotcima. *Sky gunneri* su plaćenici i žive od zarade koju nabijaju skidanjem protivnika, dakle važna je koncetracija i dobro vladanje naredbama.
Svaki od karaktera ima svoju priču, pa iako je misija malo, sa svakim ćete obavljati različite zadatke, uspoređujući zaradu i uspješnost s preostalim dvama karakterima. A oni su, prokleti bili, stalno u prednosti. Što opet dovodi do ponovnog igranja iste misije. I opet... i opet... Pa kažu da je igra kratka?! Eh, nezahvalnici...
Ne smijemo ne pohvaliti odličan dizajn igre. U najboljem manga stilu, većina građevina, a pogotovo tehničke izmišljotine, letjelice, roboti i golemi cepelini napravljeni su kao da gledamo animacije iz *Final Fantasyja 7*, ali ovdje je riječ o igrinom engineu koji od neba pravi šarenu salatu, ugodnu za gledanje i svakim kadrom očaravajuću. No, ima i to svojih mana, a *Sky Gunnerova* najveća je da prilikom velikog broja objekata na

SAMO TRI? /

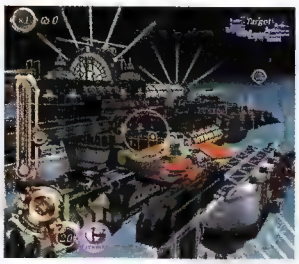
Naravno da će *Sky Gunner* kao svaka prava arkada ponuditi i više no što pokazuje na prvi pogled. Nakon što osvojite treći lik, Copain završivši story mod s Femme, pokušajte završiti i s nešto tezim Cielom, pobijedite Rivala i osigurajte ga kao četvrti lik. Da biste dobili peti karakter, cijelu igru prođite s Rivalom i zaradit ćete Hardyja, s kojim, nažalost, nećete moći igrati u time attacku i survival modu.

POGLED UNATRAG

NAKON *RED BARONA*, NIJE BAŠ BILO MNOGO LETAČKIH ARKADA KOJE SU BILE RADO IGRANE I PAMĆENE, A POGOTOVO SE NE MOŽEMO SJETITI NIJEDNE S PLAYSTATION KONZOLE. OTKAKO JE DOŠLO DO NJIHOVE PODJELE NA SVEMIRSKE PUCAČINE I MALO OZBILJNIJE SIMULACIJE TIPA *ACE COMBAT*, TA JE VRSTA IGARA OSTALA NEISKORIŠTENA, A NI SVAKI POKUŠAJ NIJE BIO USPJEŠAN. NO, KAD VELIKI SONY UZME STVARI (I LOVU) U SVOJE RUKE, ON NAM POKAŽE ŠTO SE SVE MOŽE NAPRAVITI UZ MALO TRUDA, PA TAKO NI *SKY GUNNER* NIJE IZNIMKA.

Divno plavo nebo. Milina

Aaaaah, noćna misija, maznuli su muzej i digli ga u zrak



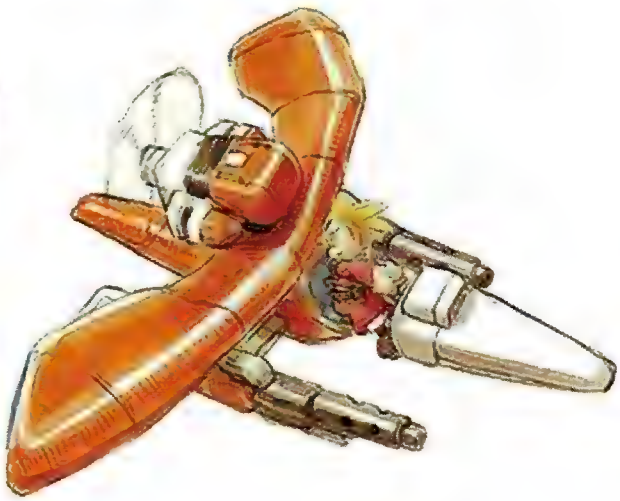
Bžžžžžžžžž
brmbrm....
leeeeeeee
eeeeeeee
eeeeeeee
tiiiiiiiiiiiiiiiiim!!!

049

// PROTIVNICI SU TOLIKO SIMPATIČNI DA ĆE VAM BITI ŽAO OBARATI IH/

ekranu dolazi do znatnog usporavanja, što će ponekad dovesti i do minimalnih nekoliko sličica u sekundi. Heh, svi ti lighting efekti moraju i koštati, ali ako prijeđete preko toga, *Sky Gunner* je igra za sva vremena. Atlus se trudio i prije izdavanja ubrzano radio na poboljšavanju *frame ratea*, pa je naše izdanje ipak tečnije od japanskog, ali slaba nam je utjeha. Možemo samo očekivati idući nastavak i igru bez usporavanja.

DUŽINA? S jednim likom igru je moguće prijeći za 3-4 sata, što je nama razmažencima premalo. Ali nemojte smetnuti s uma da su ovdje još (najmanje) dva lika i brojne opcije koje se otvaraju igranjem. Budući da je ovo arkada, dobit ćemo *time atack* i *survival* mode, a kako je ovo vrlo dobra arkada, rađena je za sve uzraste i različite igrače. Oni zahtjevniji trudit će se u obaranju i uspješnom završavanju svih misija na prvome mjestu, čime se vrijeme utrošeno na *Sky Gunner* rasteže na dane i mjesece. Najvećoj mani, usporavanju, dodali bismo još jednu manju koju nismo navikli vidjeti u japanskim igrama. Jest da je ovo prvoklasna arkada, ali nedostaje malo RPG-elemenata. Samo u jednoj misiji moguće je zaraditi bolji motor s većom brzinom i akceleracijom. Nema kupnje dijelova, taktiziranja i biranja prije svake misije, sve je samo u vještim pilotskim rukama. Nadamo se da će i na te stvarčice programeri obratiti više pozornosti u idućem nastavku, a simpatičnom *Sky Gunneru* dajemo dobre ocjene ponajviše zbog odličnog izgleda, igrivosti i dizajna koji je još jednom izdvojio vrhunski profesionalno napravljenu igru od prosječne arkadice. Svakako pogledajte, mogli biste većinu ljeta utrošiti na zabavno upucavanje.



Sky Gunner

DOBRO	LOŠE
/ simpatičnost, likovi i animacije / dizajn / igrivost	/ veliko usporavanje u gužvama / nema dodavanja, kupnje dijelova / ne bih više, hvala

GRAFIKA	Spektakularni efekti uz usporavanje	7
ZVUK	Dobra glazba i japanski glasovi	8
IGRIVOST	Zarazno i igrivo	9
TRAJNOST	Za sve tipove igrača, inatljivi će se naigrati	9

Vrlo dobra igra, no ipak čekamo nastavak

8

Samo za prave ljubitelje simulacija formule - pogled iz cockpita

Grid se ponovno može odrediti i bez kvalifikacija

Sudari doista mogu biti spektakularni, a ako uključite štetu, dijelovi će letjeti na sve strane

Napredak grafičkog enginea u odnosu na prijašnje izdanje je očit već u početku utrke

Start je najopasniji dio utrke, greške su česte, stoga morate biti vrlo oprezni

Vremenski uvjeti tijekom utrke vidljivi su i na samoj stazi, što ponekad smeta očima

// ŽANR /
SIMULACIJA VOŽNJE
// IGRAČI /
1-4
// GODINE /
10+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
EA SPORTS
// IZDAVAČ /
ELECTRONIC ARTS

http://www.ea.com/eas-ports/platforms/games/f12002/playstation2.jsp

POGLED UNATRAG

FORMULA I NJEZINI SURROGATI VEĆ 20-AK GODINA ZAUZIMAJU MEMORIJU NAŠIH RAČUNALA I OSTALIH IGRAĆIH UREĐAJA. ELECTRONIC ARTS SE NAŠAO U PRAVO VRIJEME NA PRAVOM MJESTU I PRISKRBIO SI BERNIEJEVU LICENCIJU, STOGA ĆE NAS SVAKE GODINE USREĆITI VLASTITIM VIĐENJEM SPORTA KOJI ZBOG OVOGODIŠNJE NEZDRAVE FERRARIJEVE DOMINACIJE, OSIM U ITALIJI I NJEMAČKOJ, RAPIDNO GUBI I GLEDATELJSTVO I SPONZORE.

F1 2002

Evo dobre prilike da tekuću sezonu učinimo zanimljivijom negoli je u stvarnosti

TOMISLAV TOMAŠIĆ

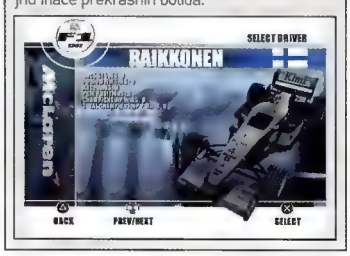
Nova je sezona već poodmakla i što može učiniti EAS nego izdati novu inačicu jednog od svojih dugovječnih serijala? Ako mi čitateljstvo dopusti malo subjektivnosti, napomenuo bih da nikad nisam osobito volio simulacije F1 jer sam smatrao da je jednostavno nemoguće pravilno odsimulirati nešto tako zahtjevno - sve dok nisam vidio *Formula* mod u *GT-u*. Otad ne samo da sam posve promijenio mišljenje, nego ih i na posve drugačiji način promatram i vrednujem. Doduše, moram priznati da ova igra sa spomenutim modom nema nikakve veze, ali svejedno nećete pogriješiti kupite li je jer bez obzira na sve nedostatke, od kojih upravljivost kao ključni element igre strši poput strašila u polju, ima i dobrih strana.

PLAGIJATORI Uz već poslovično fantastičnu prezentaciju igre koja ovaj put ne dolazi toliko do izražaja u uvodima kao što bismo to očekivali nego tek kad zađemo u određeni mod, *F1 2002* strpljivom i strastvenom ljubitelju simulacija Formula može ponuditi mnoge užitke. Pogotovo se to odnosi na one koji nisu imali priliku zaigrati *F1 2001*, jer se novi nastavak od svog prethodnika, osim po novim vozačima i momačadima, značajnije ne razlikuje. Ono što nam se nudilo prije nepunih osam mjeseci dobili smo ponovno, doduše malo ušminkano, malo poboljšano, ali u osnovi ipak isto. Istina, treba istaknuti da je *Challenge* mod kao jedan od dvaju osnovnih modova igre doživio određene preinake koje će utjecati na trajnost, a pogotovo na igrivost. Naime, sada vam taj u cijelosti iz GT-a prekopirani mod neće predstavljati prepreku,daotpočnete u sezonu, nego će vam pružiti dobru zabavu kad vam dosadi naporno utrkivanje s ostatkom ekipe, što i neće biti tako rijetko s obzirom da je prvenstvo namijenjeno samo vozačima s mnogo strpljenja, koncentracije i tolerancije za svoje, a još više za "bisere" računala kojih nećete biti pošteđeni ni u jednom dijelu natjecanja. Vratimo se još malo na *Challenge*. Moramo vas upozoriti da vas tu očekuje 11 osnovnih i 11 naprednih zadataka (po jedan tematski vezan uz svaku momčad) koje je poželjno završiti ne biste li stekli malo vještine u upravljanju tim monstruoznim strojem. Moram priznati da mi ni vježbanje ni izvršavanje zadataka nije ama baš nimalo pomoglo u nastojanjima da bolje i točnije vozim, i to stoga što je *Challenge* mod u cijelosti arkadan mod u kojem je svaka nepodopština, osim izlijetanja sa staze i isteka zadanog vremena, dopuštena, dok ćete u trci (baš kao što to treba i biti, ali onda to nije igra) skupo platiti svaku svoju pogrešku, a što je još gore, i sve (vrlo česte) pogreške ostalih sudionika trke koji znaju grijeŠiti u vašoj blizini.

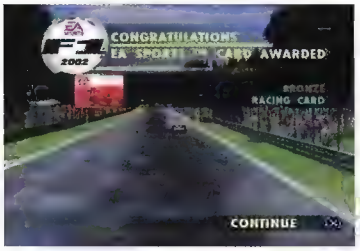
PRVAK SAM JA I to nas dovodi do prvenstva koje bismo ukratko mogli opisati izrekom: Na muci se poznaju junaci. Prvenstvo je teško i zahtjevno pa stoga vjerujem da će samo iskusni *formulaši* već na samom početku požnjeti neki značajniji uspjeh. Za nas preostale trube EAS je

// NEMA "DUVANA" /

Kao što znamo, nekoliko momčadi još uvijek kao glavne sponzore ima duhanske koncerne, no EAS opravdano na bolide ne stavlja njihove reklamne poruke. Igrači time nisu previše zakinuti jer se umjesto toga pojavljuju već uobičajeni natpisi s pravih utrka u zemljama gdje su duhanske poruke zabranjene. Nama preostaje nadati se da će se uskoro (2004.) ostvariti prognoze o masovnom ulasku pivara i proizvođača hrane u natjecanja F1, jer tada više neće biti ni potrebno ovakvo zakidanje u originalnom dizajnu inače prekrasnih bolida.



Uspješno završavanje nekog zadatka bit će nagrađeno zlatnom, srebrnom ili brončanom kartom



Pretjecanje bez uključenih pravila zna biti vrlo teško jer protivnici obijesno "vrludaju" po stazi

EAS se pobrinuo za zanimljive detalje poput odraza okoline na kacigi i indikatora "firunga"

Prekrasan detalj u trenutku kratkog odmora

Dvoboj Toyote i Minardija u ovoj sezoni može se nazvati jednim od klasičnih

uz klasično prvenstvo osigurao mogućnost igranja i pojedinačnog Grand Prixa ili potpuno *customiziranog* prvenstva sa slobodnim podešavanjem svih raspoloživih postavki, od umjetne inteligencije, oštećenja, vremenskih (ne)prilika pa do guma, goriva, pravila i ostalih sitnica, što bi trebalo biti dovoljno za postupno stjecanje prijeko potrebnog iskustva. Kroz utrke će nas voditi četiri različite kamere, no nijedna mi se nije osobito svidjela jer ni u jednom trenutku nisam mogao postići idealnu preglednost staze. Pa ipak, sve muke oko pogleda nisu ni blizu tako strašne kao poteškoće pri upravljanju.

ZAR JE OVO AUTO? Kada se *F1 2002* igra s volanom, upravljanje je lagano, no veoma osjetljivo. *Force feedback* dobro radi svoj posao, no ipak nije izražen kao u npr. *Gran Turismu 3*. No upravljanje kontrolerom, bilo na d-padu, bilo na stickovima, je u najmanju ruku problematično. Ne mogu se sjetiti nijedne igre koja bi imala tako osjetljiv "okidač", često sam imao osjećaj da upravljam papirnatim brodićem, a ne tijelom koje ima jaku inerciju i intenciju da ga ta inercija zadrži u pravocrtnom kretanju. Doduše, inerciju ćete dobro osjetiti tek kad se malo jače zaletite, jer tada bolid postaje gotovo neupravljiv i prilično teško zaustavljiv, ali gotovo svako pretjerivanje uzrokuje blokiranje kočnica. Ne znam ponašaju li se bolidi i u stvarnosti tako, s jedne strane "lelujavo", a s druge pak tromo, ali s obzirom da je ipak riječ o igri, mogli su biti malo popustljiviji, barem zbog nespretnjakovića poput mene jer, iako stazu u Monacu znam napamet, unaprijed i unatrag, nisam mogao odvesti ni

// INTERAKTIVNI PIT-STOP JEDAN JE OD ZABAVNIJIH ZADATAKA /

jedan krug, a da ne zapnem bar na jednom mjestu. Kad je riječ o upravljanju, brzo ćete primijetiti jednu novinu koja se odnosi na implementiranje našem dragom Tihomiru Filipoviću osobito omiljenog "firunga". Dakle, moći ćemo se lijepo zavući iza protivnika i pustiti ga da siječe zrak, na što ukazuje i pokazivač na desnoj strani ekrana (opcionalno isključiv), te se upustiti u pretjecanje u najboljem mogućem trenutku. Iako se na kraju mora reći da je *F1 2002* kvalitetna i zabavna igra kojom će, dakako, biti zadovoljni svi ljubitelji simulacija F1 koji nestrpljivo očekuju svaki novi nastavak, odgovorno tvrdim da je EAS-ova sreća što Poliphony Digital ne želi uz *GT* proizvoditi i *Formulu* (ili, s obzirom na licencije, neku njezinu varijantu) jer bi momci iz Kanade tada mogli samo sjesti i plakati i zaboraviti da su ikad radili i prodavali simulacije Formule 1.

F1 2002

DOBRO	LOŠE
/ raznolikost modova	/ upravljivost
/ promjenjivi vremenski uvjeti	/ umjetna inteligencija
/ posjedovanje licencije	/ čudni zadatci u igri

GRAFIKA	Lijepa grafika s 'kašljucavim' engineom	7
ZVUK	Prvoklasan i nenametljiv	8
IGRIVOST	Upravljanje mora biti bolje	6
TRAJNOST	Brojni modovi doista su dugotrajni	8

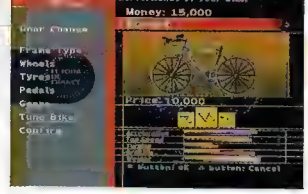
Solidna zabava za izdržljive i koncentrirane

// KIŠICA /

U simulacijama vožnje promjene vremenskih uvjeta, odnosno vjerno prikazivanje istih te njihov utjecaj na stazu i vozna svojstva automobila, postale su gotovo sveti gral oko kojeg se bore svi proizvođači igara. Postala je naime stvar prestiža tko će ljepše i spektakularnije pokazati padaline, mokar ili zaleđen asfalt, blatnjave mlake ili prašinu. *F1 2002* nipošto nije iznimka pa ćemo moći vidjeti prekrasne scene kiše, kapljice na kameri, lokvice u udubinama staze u kojima se vidi nebo koje se razvedrava i slično. Budete li imali vremena promatrati tijekom vožnje, moći ćete vidjeti i refleksiju okoliša i na kacigi vozača i na karoseriji bolida, ali kako takve sitnice ne čine igru nego je samo upotpunjuju, na konačnu ocjenu nemaju utjecaja.

Puf, pant, ne znaš što je gore

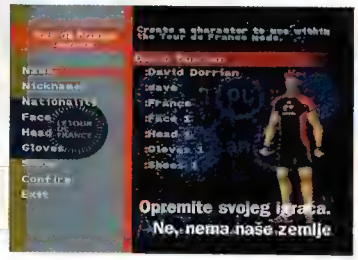
I šumice izgledaju ljepo

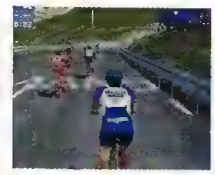


Opremite svoj biciklo

Korak iliti okretaj do trijumfa i istoimenog slavoluka

Po noći nitko ne vidi kad puknem onog do mene





Brdske utrke i predivni pogledi

TOUR DE FRANCE

Pedaliranje na omiljenoj nam konzoli? Pa što se tu ima simulirati? Majstori sportskih simulacija u Konamiju imaju drugačije mišljenje...

052

// ŽANR /
SIMULACIJA PEDALIRANJA
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
5+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
KONAMI
// IZDAVAČ /
KONAMI

http://www.konami.com

// VRLO DOBRA I IGRIVA KONAMIJEVA SIMULACIJA BICIKLIRANJA/

DANIJEL REŠKOVAC

I kao što ste već mogli pročitati u najavi famoznog jarunskog fantoma, *Tour De France* je naslov koji obećava. Ne samo da su ga radili majstori iz Konamija, nego je taj zapostavljeni sport itekako zanimljiv i iskoristiv na igraćim platformama, samo treba otkriti sve njegove ljepote, steroide, tablete u bočicama bez naljepnice za one koji se ne vole pikati, halucinacije i sirene koje nas čekaju na vrhu uspona u brdskim utrkama, ma ljepota jedna, kažem vam.

OZBILJNO? Naravno da smo smrtno ozbiljni, *Tour de France* je odličan primjer kako od (u nas) nepopularnog sporta načiniti dobru zabavu i zanimljivu igru koja neće imati sudbinu *pogledamteizaboravim* uradaka. A osim što ima podosta standardnih stvari koje dijeli s klasičnim autoutrkama, poznate time atack, arcade i free race modove, nudi nam i utrku za dva igrača. Ali, ovdje nije važno samo dobro ulaziti i izlaziti iz zavoja, važna je priprema i taktička zrelost, baš onako kako nas i uvjeravaju vrhunski biciklisti na Tour De Franceu i Giro De Italiji: "Nisam ja bio drogiran, samo sam taktički prosvijetljen... Ej, skrijte se, Marsovci napadaju!"
Dakle, osim lijevo-desno, samo analognih komandi, brzim stiskanjem ⊗ vaš će vozač pedalirati i sprintati, ali ne u beskraj. Snaga iliti stamina se brzo troše i ubrzo ćete, zapuhani, vidjeti dvije, tri, šest staza, a u glavi će vam se mantati kao da ste, hm, ma jedna realna igra. Vozeći otpuštenog ⊗, snaga će vam se polako vraćati. Samo ga držeći, lagano ćete pedalirati i držati brzinu, ali bez nadoknađivanja snage. Zato se treba ušlepati u skupinu i hvatati vjetar. U opcijama je poželjno uključiti pokazivač strujanja zraka i stvar je riješena. Uhvativši nečiji *sleep stream*, lakše ćete nadoknaditi snagu i spremiti se za nove napore. Sad nam je jasno zašto se biciklisti drže u grupicama i mrze soliste. Nikakve sumnjive sklonosti, dakle. Ako vam je dosta gledanja tuđih guzica, uputite se u solo avanturu i potegnite sami. Gubitak snage može se nadoknaditi iz jedne od pet bočica (hm!) neke tekuće droge koja trenutačno djeluje na vaše udove pa ćete voziti ko ludi. Samo se ne radujte prerano kad na nizbrdici ekipa uspori, a vi počnete sve pretjecati. Radost traje do prvog zavoja. Pozor! Ovo nije *Gran Turismo* i nikakva količina nabrijanih konja neće vas izvući iz zavoja. Tri leta preko plota ili nesportske vožnje i sudaranja s drugim sudionicima utrke, i vaša vožnja neslavno završava. Pa se žalite komisijama za antidoping.

ZABAVNO? Jest. Najviše smo se guštali na sezonu u kojoj se može voziti, trenirati, kupovati i mijenjati dijelove za bicikl, naštimavati ga za brdske, cestovne ili sprinterske utrke i graditi karijera. No mora da smo nešto zeznuli, ili bili neuspješni, ili je karijera jednostavno prekratka, jer nakon jedne sezone, igra je izbacila naš rezultat s nekom šifrom koja se vjerojatno prijavljuje na službenom sajtu, i to je bilo to. Nabrijano krećemo u iduću uspješniju sezonu. Iznenadit će vas vrlo dobra grafika i zanimljive staze koje je najbolje proučiti u arcade modu. Kad se sve zbroji, egzotična je igra ispala vrlo zanimljiva i igriva. Preporučujemo.

Tour de France

DOBRO	LOŠE
/ grafika / taktiziranje u utrkama / dobre staze	/ prekratka karijera / osjetljive analogne komande / nema buke Remusa

GRAFIKA	Vrlo dobra	8
ZVUK	Ma to se ionako isključuje	6
IGRIVOST	Sasvim okej	8
TRAJNOST	Ja na tom mjestu?! E to ćemo još vidjeti!	8

Ugodno iznenađenje iz Konamija

8

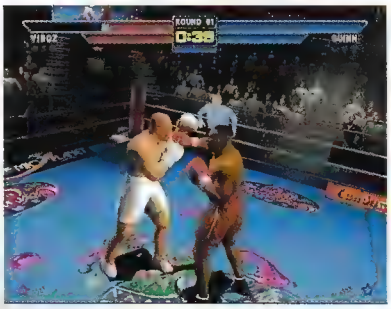
// TOUR ZA PRAVO /

Ako želite vidjeti kako to u stvarnosti izgleda, zaputite se na službeni Tourov site

i pogledajte čemu tolika halabuka oko najveće i najpoznatije biciklističke utrke na svijetu. Budući da se Tour već vozi, ovdje možete naći pregled po etapama i intervju s pobjednicima. Tko zna, možda u nekome pobudi biciklističke sklonosti...

Na boksačima je vidljiva svaka ozljeda koju zadobiju prilikom borbe

Prilikom pravog udarca voda leti na sve strane baš kao u pravom meču. Detalji u igri zaslužuju odličnu ocjenu



Jedan od najpoznatijih boksača koji su vam ponuđeni svakako je Botha

Koji su vam specijalni udarci na raspolaganju vidjet ćete pritisnete li START i odaberete izbornik s komboima

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Ako ste ikad poželjeli doznati kako bi bilo stati u ring s Mikeom Tysonom, onda svakako zaigrajte ovu igru

// ŽANR /
SIMULACIJA BOKSA
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
4+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
CODEMASTERS
// IZDAVAČ /
CODEMASTERS

http://www.codemasters.com/mthb

// SPEKTAKL KAKAV NAM DONOSE BORBE U SUPERTEŠKOJ KATEGORIJI VJERNO JE PRENESEN U VIRTUALNI SVIJET/

VEDRAN SANDIĆ

Prije nekoliko tjedana mogli smo vidjeti kraj jedne velike boksačke karijere u dugoočekivanom meču između Tysona i Lewisa. Bez obzira na Tysonovu nemoć koju je pokazao u tom meču, neosporno je da je on jedan od najboljih teškaša svih vremena. Prema anketi, 72% ispitanika smatra ga najstrašnijim boksačem današnjice, dok ga 50% smatra najboljim boksačem svih vremena. Legendarni Muhammed Ali je dobio 44%. Je li to dovoljno da ga se uvrsti u jednu igru?

TYSON KAO PROTIVNIK Nažalost, ako ste pomislili da ćete moći preuzeti ulogu Mikea Tysona, moram vas razočarati. S njim je moguće boksati samo prijateljske mečeve, a u karijeri ga ne možete odabrati jer ćete na kraju igre boksati protiv njega. U igri postoji nekoliko modova igre: prijateljski meč, trening i mod za dva igrača su standardni modovi o kojima se nema što reći, dok je mod pod nazivom *speed boxing* mod u kojem moramo u što kraćem roku pobijediti protivnika da bismo "otključali" poboljšanja koja možemo iskoristiti u editoru za vlastitog boksača. Glavni mod igre se zove *bronze title belt*. Nakon što osvojite broncu, morate osvojiti i srebro i zlato. Ukratko, očekuje vas 15 borbi, od kojih je posljednja, naravno, protiv samoga Mikea Tysona. Svi boksači u igri su licencirani, a od poznatijih tu su: Botha, Hasim Rahman i Audley Harrison.

VRIJEME JE ZA SPEKTAKL - uzrečica je koja najbolje dočarava grafiku i zvukove u igri. Izlazak boksača u ring, publika koja burno navija za jednog od boksača, poznati najavljivači boksača te najavljivačice nove runde (pročitaj okvir), nezaobilazni light-show te mnoštvo bliceva koji bljeskaju prilikom ulaska boksača u ring - sve su to sastavni dijelovi jednoga meča između dvaju "teškaša" i sve je iznimno vjerno preneseno u samu igru. Sami boksači su veliki, svi potezi su glatki i realni, a za svaku su pohvalu ozljede koje se vide na boksačima nakon nekog dobro odaslanog udarca. A sad ono glavno: sama borba. *Mike Tyson* je boks koji bismo mogli uvrstiti negdje između arkade i simulacije, iako možda malo više "vuče" prvome. Bez taktičkog pristupa borbi i korištenja izmicanja, što je odlika simulacija, nećete daleko dogurati u ovoj igri, ali je tu zato mnoštvo komboa i specijalnih udaraca koji pokazuju da je ipak riječ o arkadi. U kutu ekrana su dvije zvjezdice. Kad se napune, znači da možete izvesti neki od komboa. Potrebno je pritisnuti R2 te neku od kombinacija tipki. Kako budete napredovali kroz igru, tako ćete dobivati i nove poteze. Dakako, postoje i "prljavi udarci", a izvodite ih pomoću L2 i neke od tipki smjera, što će vas najčešće "stajati" opomene, ali ćete istodobno "spustiti" protivnikovu "staminu" na minimum pa ako ga u tim trenucima srušite na pod, male su šanse da će ustati. Što se tiče samoga boksa, glavna se zamjerka odnosi na poprilično spora izmicanja u igri, a kad protivnik pak krene u seriju kombo udaraca, ako se ne izmaknete prije prvoga, "popit" ćete cijelu seriju udaraca. Bez obzira na spomenute propuste, *Mike Tyson Boxing* ipak zaslužuje prolaznu ocjenu, pogotovo u modu za dva igrača koji je iznimno zabavan.

Mike Tyson Heaviweight boxing

DOBRO	LOŠE
/ ozljede na boksačima / najave meča izgledaju spektakularno / mod za 2 igrača	/ kad igrate karijeru, potrebno je uspješno odboksati 5 borbi zaredom da biste mogli snimiti poziciju, ako izgubite, sve ispočetka

GRAFIKA	Mnoštvo detalja, dobre animacije	7
ZVUK	Prosječan zvuk, dobri najavljivači	7
IGRIVOST	Jednostavne kontrole, brza i atraktivna igra	7
TRAJNOST	Nakon što je završite, teško ćete je iznova zaigrati	5

Solidan boks koji se smjestio "u zlatnu sredinu" između arkade i simulacije

// NAJAVLJIVAČICE /

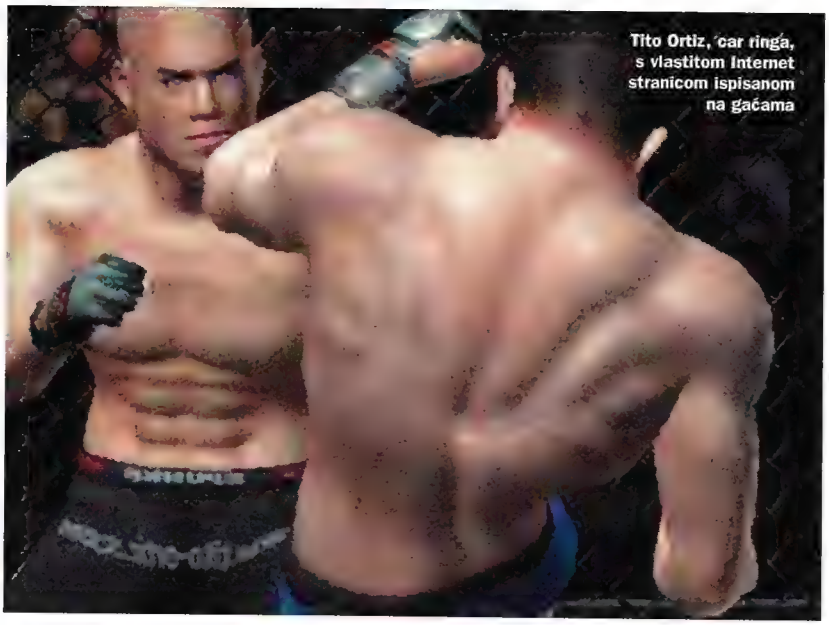
Jedna od sitnica koja će vam zacijelo "upasti" u oči (pogotovo muškom dijelu publike) su najavljivačice koje "šeću" ringom između rundi. Ako promotrite slike uz okvir, vidjet ćete da su cure nevjerojatno obdarene, no ono što se ne vidi na slici je "neprirodno" gibanje njihove "obdarenosti". U svakom slučaju, ono što ste vidjeli u *Dead or Aliveu* nije ništa prema ovome.

Replay daje prikaz najuzbudljivijih dijelova borbe

Motion-blur efekt se sve češće upotrebljava u igrama

Ako se pitate je li sve to podu krv, odgovor je - jest

Šaka u glavu je i dalje veoma efektan način borbe



Tito Ortiz, car ringa, s vlastitom Internet stranicom ispisanom na gaćama

Uoči borbe možete pogledati obilježja svog borca

Publika je načrtana vrlo detaljno i dinamično

// ŽANR /
SIMULACIJA TUČNJAVE
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
+ 12
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
OPUS
// IZDAVAČ /
CRAVE

www.ufcvideogame.com

UFC THROWDOWN

Zaboravite nakratko *Virtua Figter 4*, *Tekken* ili *Dead or Alive*. Arkadne tučnjave su sasvim dobar oblik zabave, ali kad u ruke dođe prava simulacija umlate, neke stvari počnu izgledati drugačije

AMAR REŠIĆ

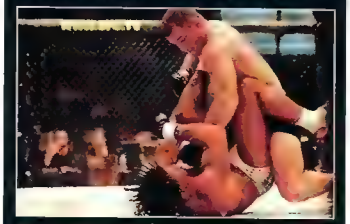
POGLED UNATRAG

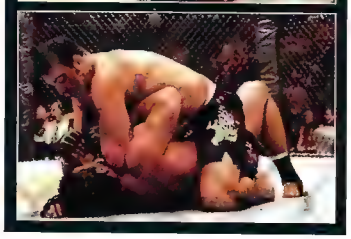
UFC SERIJAL IGARA JE POSTIGAO VELIK USPJEH NA DREAMCAST KONZOLI PONAJPRIJE ZBOG SJAJNE GRAFIKE I IZVRSNO IZVEDENE IGRIVOSTI. PS2 INAČICA JE RAZVIJANA GODINU DANA, NO NASTAVAK, UFC 2, ĆE BITI XBOX EKSKLUZIVA. STOGA SE PRIMITE OVE IGRE, NOVU DOBITI NEĆEMO. ZASAD.

Ne znamo koliko vas je imalo priliku odigrati *UFC* na Seginoj konzoli Dreamcast, no sretnici koji znaju o čemu govorimo su nakon što su vidjeli ime igre u naslovu već odavno prestali čitati i otrčali po svoj primjerak *Ultime*. *UFC* je ona igra koja budi najniže porive, igra zbog koje će i najzagriženiji konzolomršci svih boja i prefiksa nakratko zaboraviti svoje poglede na svijet te se potući za kontroler u neizostavnom društvenom okršaju u *UFC*-u. *Ultima* (kako joj igrači tepaju - *UFC* je skraćenica za Ultima Fighting Championship) je zarazna i zabavna poput *Pro Evolution Soccera*, stoga je nikako ne smijete zaobići odlučite li možda koju noć provesti igrajući igre, poželjno - u društvu s parnim brojem članova. Zašto? Zbog prvenstva i igranja u skupinama te činjenice da je ipak nešto drugačiji osjećaj kad školarkom mlatite starog Kineza od onog kad laktom mesarite lice nasretnika kojeg ste nekoliko sekundi prije stručnim potezom srušili na pod i uzeli u klinč. Odavno je poznato da su nasilje i seks najvažniji faktor uspješnosti prodaje nekog proizvoda, i bez obzira što od seksa u *Ultimi* nema ni "s", uzbuđenja ne nedostaje - nasilja ima koliko vam god srce želi, i to onog pravog koje uključuje slomljene ruke, noge, čeljusti, bedrene kosti, progutane zube i dugotrajne potrese mozga. *Zvuči tu mač*? Čekajte samo da se uhvatite kontrolera.

// WWW.UFCVIDEOGAME.COM /

UFC ima jedne od najboljih Internet stranica koje smo imali prilike vidjeti. Osim detaljnog uvida u igru, na www.ufcvideogame.com možete pogledati sve podatke o borcima, njihove statistike, skinuti hrpetinu filmova iz stvarnih borbi te se educirati o strategijama tučnjave koje primjenjuju Ultima borci u stvarnom životu. Najkorisnijim linkom u stjecanju nepotrebnog znanja, naravno smatramo povijest Ultima natjecanja koja svakome omogućuje uvid u proces nastajanja tog najbrutalnijeg natjecanja otkad je tučnjava.





E, SAD SI GOTOV

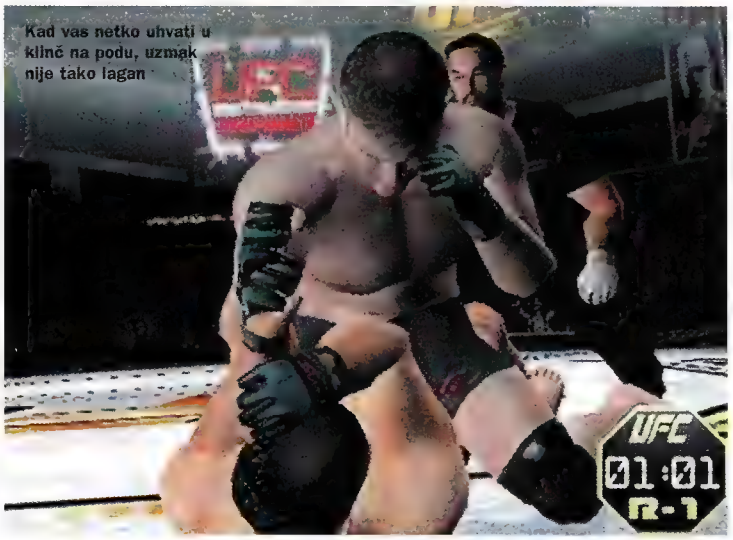
UFC Throwdown nudi masu modova u kojima možete igrati s više od 20 likova, od klasičnog prvenstva pa sve do *UFC* moda i *career* moda u kojem možete kreirati svog borca i povesti ga u borbu za osvajanje titule ringa. Kreiranje borca donosi i sjajnu opciju povećavanja pojedinih mogućnosti, odnosno svojevrsno "bildanje" lika (RPG trenutak), što nas opet vraća na multiplayer, jer sučeljavanje *custom* boraca u jednom trenutku postane mnogo zabavnije od borbe sa stvarnim borcima. No, prije ulaska u ljepote društvene premlate poželjno je odigrati sve modove za jednog igrača. Single player modovi su sjajno mjesto za detaljno svladavanje poteza boraca - nešto bez čega nema kvalitetnog multiplayer okršaja. Svaki *Ultima* borac dolazi iz druge discipline i majstor je svoje borilačke vještine, što je otprilike jedina sličnost ove igre s onima s arkadnih automata. Hrvači se susreću s boksačima i majstorima tae-kwon doa, a svaki, ovisno o disciplini, ima i poneki specijalan potez svojstven njegovoj vještini. Konstitucija boraca također igra veliku ulogu, kao i taktiziranje između udaraca jer će sumanuto srljanje u okršaj neizbježno završiti koljenom u glavi i traženjem prednjih zubi po podu ringa nakon knock-outa. Izmicanje i traženje otvorenog prostora za plasiranje napada postaje jedini preduvjet za pobjedu i jedino što nedostaje

Bam u lice, bam u lice, [illegible] lice, bam u lice, knock-out

Najave su snimili profesionalni najavljivači borbi

A sada kraće štemanje lica i promjena ličnog opisa

U arkadnom modu se možete mlatiti a da nije "za istač"



Kad vas netko uhvati u klinč na podu, uzmak nije tako lagan

je neka vrsta pokazivača "oštećenja" pojedinih dijelova tijela koje smo imali prilike vidjeti u Konamijevom *K1 World Grand Prixu*. No, ovo je ipak druga igra pa ćemo nakratko zaboraviti potrebu za usporedbama i vratiti se ringu ograđenom debelom žicom.

DAJTE NAM KRVI

Sva igrivost *Ultime* proizlazi iz mogućnosti blokiranja udaraca i izvođenja zahvata kojim ćete protivnika baciti na pod ili zakucati uz ogradu. Za borbu postajete spremni kad se naučite rušiti (tj. kad konfigurirate kontroler tako da **L** i **R** tipkama dodijelite *combo* poteze) i izvlačiti iz klinča - u početku će borbe trajati prilično kratko, no kad taktiziranje postane sastavni dio borbe, i pet rundi ponekad može biti prekratko. Opcije nude i mogućnost odabira prikazivanja količine krvi dok ste u ringu i bilo koja postavka osim maksimalne nema smisla. Krv je ono što se traži u ovakvim igrama, a velika je šteta što grafika ne crta ozljede na borcima. No, sve ostalo je odrađeno besprijekorno. Likovi su stabilni i gotovo nikad neće doći do "pucanja" i preklapanja tekstura. Kretnje su prenesene motion-capture tehnologijom, a potezi odgovaraju vještinama kojih je određeni borac majstor. Likovi su nacrtani vrlo detaljno i preslika su svojih stvarnih uzora, što postaje vidljivo tijekom borbe kad se kamera u cijelosti približi središtu ringa. Prikaz sličan televizijskom unosi novinu u žanr jer je napravljen odmak od klasičnog, "bočnog" prikaza na koji

// UZMICANJE ĆE VAM OTVORITI PROSTOR ZA UPUĆIVANJE KONTRA-UDARCA/

smo navikli u sličnim igrama. Tako i cijela borba postaje zanimljivija, a divno je gledati živciranje protivnika koji zbog leđa vašeg borca u prvom planu ne može dobro vidjeti što izvodi njegov borac. Zbrojeno, *UFC Throwdown* je jedna od najzabavnijih tučnjava koju smo imali prilike zaigrati - Dreamcast prethodnik je odradio kvalitetnu pripremu, a PS2 inačica nam je omogućila nesmiljeno uživanje u čarima čistog premlaćivanja najokrutnije borilačke federacije na svijetu. *Ultima* je ultimativna igra za sve koji vole virtualnu umlatu i jedino što možemo reći je da od ovog zasad nema boljeg - barem dok *K1WGP* ne izađe na zapadnom tržištu.

UFC Throwdown

DOBRO	LOŠE
/ igrivost / kompetittivnost / čista zabava	/ nema ozljeda / nema tag moda za četvoricu igrača

GRAFIKA	Detaljna i lijepa, šteta za ozljede	8
ZVUK	Solidan, odraduje svoj posao	8
IGRIVOST	Vrhunska, gotovo bez konkurencije	9
TRAJNOST	U svakom pogledu, jedna dugotrajna igra	8

Vrhunska zabava koja ne poznaje kompromise 9

Protiv više protivnika treba se naučiti boriti - iako vas nikad neće svi napasti istodobno

Tko je jači?

Tako počinje. Pomoći djevojci, nastaviti svojim putem ili se pridružiti grubijanima - što bi učinio samuraj?

PS2

// ŽANR /
AKCIJSKA AVANTURA
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
8+
// IZLAZI /
U PRODAJI (NTSC); NAJESEN (PAL)
// PROIZVOĐAČ /
ACQUIRE
// IZDAVAČ /
BAM! ENTRETAINMENT
http://www.bam4fun.com

POGLED UNATRAG

TVORCI OVE IGRE POZNATI SU PO IZVRSNIM AKCIJSKIM AVANTURAMA ZA PLAYSTATION *TENCHU* I *TENCHU 2* U KOJIMA SU NA DOSAD NAJBOLJI NAČIN DOČARALI VJEŠTINE NINJA. AKO VAM SE ČINI DA *WAY OF THE SAMURAI* POSUĐUJE NEKE ELEMENTE IZ TIH IGARA, TO JE ZATO ŠTO SU VJEŠTINE NINJA I SAMURAJA I U STVARNOSTI VRLO SLIČNE.

// VESTERN SA SABLJAMA ILITI PRIČA S DIVLJEG ISTOKA/

WAY OF THE SAMURAI

Obraniti djevu, sačuvati čast, boriti se pošteno i ne slomiti mač. Težak je put samuraja

BERISLAV JOZIĆ

Čudno, ali igre koje se reklamiraju na sav glas mogu ispasti i prosječne i opet će se za njih znati, dok igre čiji izdavači nemaju mnogo love za marketinške kampanje slavu ostvaruju samo ako su izvrsne - ako su prosječne, brzo padnu u zaborav. *Way of The Samurai* je igra poznatog Acquire-ovog studija koji nam je na PSone donio prva dva nastavka *Tenchua* i time stekao dovoljno slave da si može priuštiti da svoju novu igru i ne mora mnogo reklamirati. No sve da je u reklamu utrošeno i brdo love, ova igra nikad ne bi postala hit - iako će, kao i najbolji samuraj, privući velik broj vjernih sljedbenika.

DOBRO DOŠLI U PRIJEVOJ Vjerojatno vam je malo toga jasno, ali ne brinite se, ja vas pripremam za priču igre koja je sve samo ne jednostavna. U ulozi osamljenog samuraja bez gospodara, tzv. ronina, stižete u prijevoj smješten u Meiji razdoblje (1868. - 1912.). Vrijeme samuraja je na zalasku zahvaljujući barutu i puškama koji su stigli preko mora. Prijevoj nastanjuju dvije obitelji, a tu je i seoce čiji stanovnici "ne žele nikome smetati". Naravno, počinje rivalstvo, a potom nastaje krš i lom. Za razliku od vesterna, ovdje nije u pitanju livada po kojoj pasu ovce ili krave. Napadima se više želi istjerati lijepu djevojku iz grada negoli oskvrnuti joj čast (shvaćate li što želim reći?).
A gdje ste vi? Pa, u prolazu, i to u pravom smislu riječi. Najvjerojatnije nećete moći izbjeći pokoju borbu, a iz igre možete izaći samo ako prođete kroz nekoliko lokacija prijevoja i izađete na drugu stranu. To vam vjerojatno nije namjera pa ćete se, već prema afinitetima i situaciji, odlučiti za jednu od sukobljenih strana koje će vas više ili manje rado prihvatiti i iskoristiti u svojim misijama. Ako vam se strana koju ste odabrali iz bilo kojeg razloga ne svidi, uvijek možete prijeći u protivnički tabor, a o načinu na koji igrate ovisi koji ćete od 6 (zasad poznatih) krajeva vidjeti. Sve to traje samo dva dana i dvije noći, ali činit će vam se duže od života, baš kao i svaki dobar vestern.

// UMJEĆE PARIRANJA /

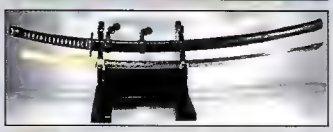
Da biste se obranili od protivničkog udarca, morate samo pritiskati određene tipke. A što ako se protivnik nakon toga izmakne, a vi izgubite ravnotežu i otvorite put njegovom maču? A što ako se vi njemu izmaknete? A što ako ga gurnete dok je u bloku pa izgubi ravnotežu? A što ako ga povučete? Uglavnom, riječ je o vještini koja može značiti pobjedu ili poraz, a za njezino usavršavanje trebat će vam vremena. A kad vam tek spomenem tajanstveni *awase* kojim je svaki udarac moguće obraniti tek minimalnim pokretom mača...

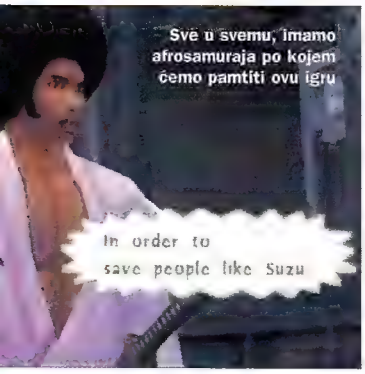
BORITI SE ZATVORENIH OČIJU Uglavnom, pohvaljujemo priču, njezinu složenost i igračevu slobodu izbora, no pozabavimo se mi malo i grafikom (ne, nije to najvažnija stvar, ali ipak...). U ovoj je igri put samuraja krivudav, točnije, sastavljen od malog broja jednostavnih tekstura i objekata, bez detalja kako u lokacijama, tako i na likovima, i s jakim *aliasingom* kojem strašno treba "anti". Istina je da ćete u igri nekoliko puta moći uživati u zgodnom prizoru livade ili šumice u sumrak, te da su pokreti boraca napravljeni doista vrhunski, ali to su malobrojni kvalitetni elementi u inače ispodprosječnom vizualnom prikazu.
Što se tiče borbe, koja je uz grafiku i priču najvažniji element ove igre, samo superlativi, što ste mogli i očekivati od tvoraca *Tenchua*. Kompleksnost je negdje između arkadne borbe *Tenchua* i gotovo strateškog pristupa *Bushido Bladea*, bitke se sastoje se od brojnih borbi "jedan na jedan" - jer čast samuraja ne dopušta drugačije.
Ovisno o maču koji nosite, na raspolaganju će vam biti određen broj i vrste pokreta i udaraca, a dužim korištenjem istog mača postupno ćete učiti

Neartikulirani uzvici ne samo da se čuju nego ih možete i pročitati. Ne, ovo nije fotomontaža

// BOJ BIJE SVIJETLO ORUŽJE /

Iako će od svakog ubijenog protivnika na zemlji ostati mač ili neko drugo oružje, nisu sva sječiva ista. Osim što određuju vrstu stava u kojem ih možete koristiti, a time i tipove udaraca koje njima možete izvoditi, mačevi imaju i druge značajke. Tako, recimo mogu povećati ili smanjiti životnu energiju, imati dodatni postotak snage pri napadu ili pak usavršiti vašu obranu, a ni trajnost im nije jednaka - nekima ćete moći lupati do mile volje, a kod nekih morate dobro paziti da vam nakon udarca u ruci ne ostane samo drška. Naravno, svaka se značajka može doraditi posjetom lokalnom kovaču, što će vas to stajati novca i vremena pa vam preporučujemo da kao pravi samuraj iznimno mnogo pozornosti posvetite oštrici o njoj će vam često ovisiti život.





// STRANU MOŽETE PROMIJENITI UVIJEK - ALI MOŽETE LI UVIJEK VRATITI ČAST? /

i nove. Svaki mač odgovara točno određenom načinu borbe (agresivno, defenzivno, izbalansirano, brzo...), stoga se nikad nećete moći u cijelosti obraniti, uvijek ćete imati neku slabu točku. Primjerice, ako nosite mač koji se drži prema gore, udarci će vam biti brži i lakše ćete se braniti od protivnika koji često skaču, ali će vam zato udarci odozdo predstavljati problem. Vrsti mača, položaja i udarca dodajte jednako zapetljanu vještinu obrane ili pariranja (o kojoj ćete više saznati u okviru) i dobit ćete iznimno zanimljiv način borbe kojim nećete ovladati otprve, ali kad naučite, bit će to nešto čime se možete ponositi i na koljena bacati prijatelje i neprijatelje.

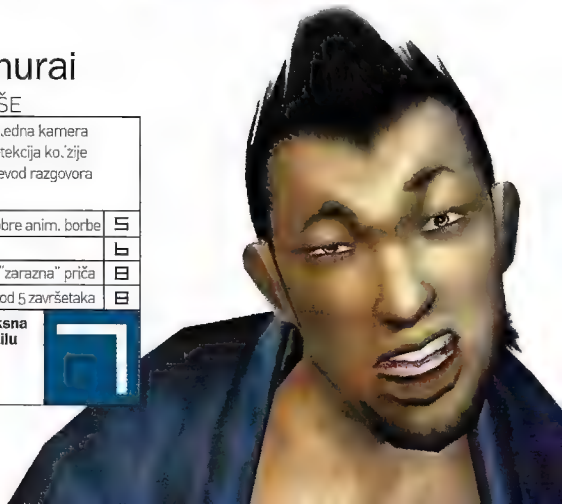
TRI ILI NIŠTA Zbog činjenice da je priča vrlo zapletena i da, neovisno o putu koji odaberete, u jednom igranju nećete vidjeti ni pola od onoga što igra nudi te da će vam za ovladavanje načinom borbe trebati barem dva-tri sata vježbe, *Way Of The Samurai* svatko će završiti barem nekoliko puta (samo završavanjem igre otključava se borba za dva igrača). Ne samo završetci nego i sami događaji u igri ovise o vašim akcijama, dajući izvrstan osjećaj sudjelovanja u iznimno burnom životu stanovnika malog prijevoja.
Jedini problem mogli bi biti tehnički detalji za koje se može samo reći da su "funkcionalno odrađeni". Baš kao i grafika koja je kvalitetna jedino tijekom borbe, a inače predstavlja samo osrednju podlogu za priču, ni zvučni se dio, koji nudi dvije-tri zgodne melodije i brz borben ritam, ne može nazvati visokim dostignućem. Kontrole su, istina, vrlo osjetljive i precizne u borbi, ali je zato kamera od onih koje povremeno možete pomicati, ali ne i kad vam to najviše treba. A da je igra na tržište izašla prerano može se zaključiti po bugovima kao što su prolijetanje kroza zid kuće te mačevi koji sasvim lijepo vire iz glave čovjeka koji stoji pred vama. O tekstu koji izgovaraju likovi samo ću reći da zvuči kao da ga je netko prevodio s japanskog na engleski ne pazeći na gramatiku.
Nakon svega navedenog bilo bi smiješno kad bih rekao da je ova igra super. Tehnički detalji mogu igraču popiti toliko živaca da će šakama lupati o zid (pazite da ne ogulite boju - ja jesam). S druge pak strane, igra ima "ono nešto" što vas tjera da joj se ponovno vratite kad se ohladite, umjesto da je prvom prilikom zamijenite za nešto drugo. *Way Of The Samurai* ostaje u mojoj kolekciji, igrat ću je jednom u tri dana - radi duševnog mira i boje na zidovima.

Way of the Samurai

DOBRO	LOŠE
/ zanimljiva priča	/ nepregledna kamera
/ kompleksan način borbe	/ loša detekcija kolizije
/ veliki replay value	/ loš prijevod razgovora

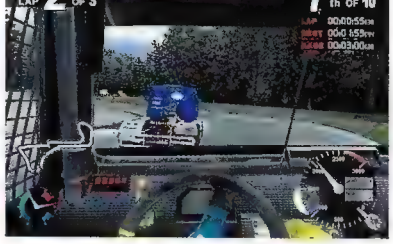
GRAFIKA	Malo detalja, slabe teksture, dobre anim. borbe	5
ZVUK	Dobro, ali premalo	6
IGRIVOST	Dobre kontrole, loša kamera i "zarazna" priča	8
TRAJNOST	Igra kratko traje, ali postoji više od 5 završetaka	8

Tehnički inferiorna kompleksna avantura u samurajskom stilu

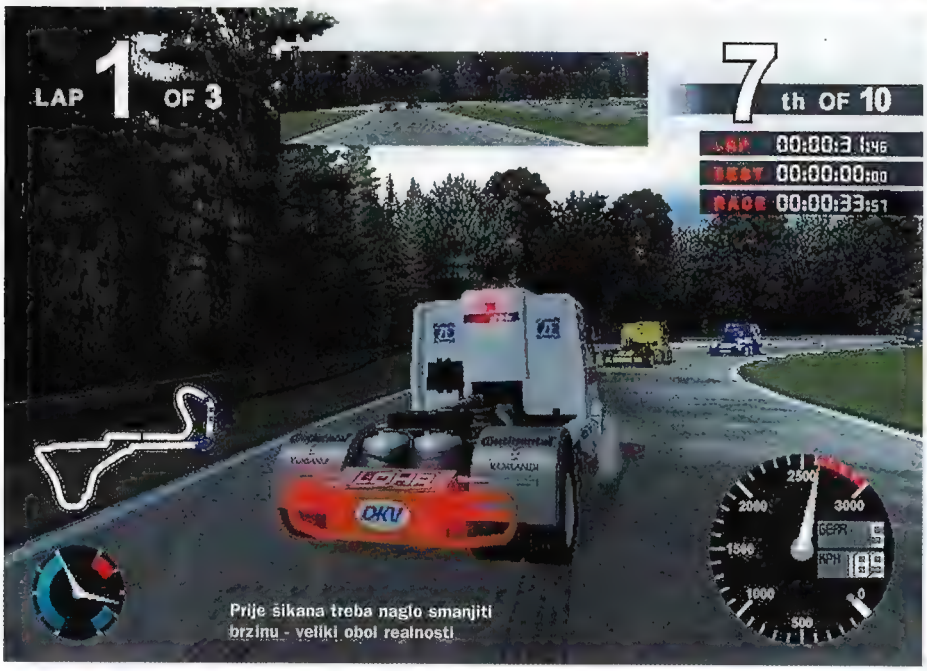


Kolege protivnici na suvozačkim mjestima voze smiješne lutke

Pogled u[illegible] trenutku [illegible] pokušavaju [illegible]



Pogled na utrku iz kabine je najzanimljiviji pogled u igri



Prije šikana treba naglo smanjiti brzinu - veliki obol realnosti

Caterpillar kamion, ljubimac velikog broja igrača

Uspješno kontroliranje proklizavanja često vodi do pobjedničkog postolja

// ŽANR /
SIMULACIJA UTRKA
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
12+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
JESTER INTERACTIVE
// IZDAVAČ /
JESTER INTERACTIVE

www.jesterinteractive.com

//NAJZABAVNIJA (I JEDINA) UTRKA KAMIONIMA NA PLAYSTATIONU 2/

SUPERTRUCKS

Ako su vam automobilske utrke već pomalo dosadile, evo prilike da vozite nešto drugačije bolide

AMAR REŠIĆ

Karoserija od nekoliko tona, blok motora težak kao cijeli trkaći *lotus*, suluda kubikaža, još luđa konjaža i ubrzanje od kojeg zastaje dah - zajednički naziv je Supertrucks, natjecanje trkaćih kamiona koje putem TV-a prati milijunsko gledateljstvo, a na same utrke dolazi više navijača negoli na F1 natjecanja (što i nije tako čudno uzme li se u obzir odnos cijene karata, ali dobro zvuči kad se kaže). Jester Interactive, proizvođač odgovoran za *Music* naslove (PSone), ovaj se put prihvatio izrade simulacije utrka. Čudan potez, ali shvatljiv kad se Jesterovo ime poveže s izdavačem *Music* igara - Codemastersom - i kad se *SuperTrucks* izveze prvi put.

ČETIRI SVETA SLOVA Grafika koja možda nije najluđa na svijetu, dapače, više podsjeća na PSone igru na steroidima, ali sasvim solidno odrađuje svoj posao, iznimno zabavan vozni model, prihvatljiv osjećaj brzine, mnoštvo opcija i izazovna protivnička inteligencija. Zvuči poznato? Naravno. Koncept neodoljivo podsjeća na *TOCA* serijal. Čini se da je *SuperTrucks* izgrađen oko enginea sličnog *TOCA WTC* igri - bar što se voznog modela i protivničke ineligencije tiče, što nikako nije loše. Višetonska beštija koju ćete moći kontrolirati kroz nekoliko pogleda (od kojih je daleko najizazovniji onaj iz kabine, o pojačanju doživljaja da i ne govorimo) se vozi upravo kako to i dolikuje trkaćem kamionu - sumanuto ubrzava i u veoma kratkom roku dostiže krajnju brzinu (za potrebe igre je s virtualnih replika kamiona misteriozno nestao čip koji u stvarnom životu ograničava brzinu na 160 km/h), te sporo i dugo koči i totalno proklizava kad se pri izlasku iz zavoja pretjera s dodavanjem gasa. Naravno, zabava počinje tek kad se potpuno isključi kontrola proklizavanja, no to je nešto o čemu se svatko treba dogovoriti s vozačem u sebi. Tada su moguća i veća iznenađenja tijekom utrka u prvenstvima, koja su ujedno i najzanimljiviji dio *SuperTrucksa*.

DAJ KATERPILARI Iako ne postoji sustav polaganja dozvola (u posljednje vrijeme vrlo omiljen u svim trkaćim naslovima), tu je klasičan arkadni pristup napredovanja - nova se prvenstva, staze i kamioni otvaraju isključivo upornim pobjeđivanjem u prvenstvima kojih nije malo. Zahvaljujući licenciji, staze na kojima se odvijaju utrke su replike svojih stvarnih betonskih sestara, čime je već ispunjen preduvjet da nabavite ovu igru ako ste, dakako, ljubitelj motosporta. Licencija je pokrila i momčadi, kamione i imena vozača, tako da igranjem *SuperTrucksa* možete doznati i podatke nužne za praćenje Supertrucks utrka koje prenose satelitski televizijski programi. Protivnici će se međusobno naguravati i loviti vas kroz sve krugove, sudari će vam uništiti karoseriju, jedino je šteta što u replayu ne postoji mogućnost izmjenjivanja kamera. Ipak, kad se sve zbroji i oduzme, *SuperTrucks* iskreno preporučujemo svim ljubiteljima utrka, barem do kolovoza, kad napokon izlazi *TOCA Race Driver*.

SuperTrucks

DOBRO	LOŠE
/ inteligencija protivnika / kompetitivnost / vozni model	/ nedorađena grafika / postane monotono / pomalo arkadično

GRAFIKA	Moglo je sve to i mnogo bolje	5
ZVUK	Digitalizirani zvukovi i poneki efekt	6
IGRIVOST	Poprilično zabavno i nadasve vozivo	7
TRAJNOST	Uporni su gotovi vrlo brzo, nažalost	6

Nije najbolje na svijetu, ali je ipak dovoljno dobro

6

// HLAĐENJE KOČNICA /

Jedna od najzabavnijih stvari tijekom utrka je stalna potreba za hlađenjem kočnica. Diskovi će se zagrijavati ovisno o dodijeljenim vrijednostima prilikom prilagođavanja kamiona za utrku te o jačini kočenja, a osim što će trošiti vodu (koje ima u ograničenoj količini, što dolazi do izražaja u dužim utrkama), hlađenje će proizvesti i paru vidljivu u replayu. Nije baš sulud vizualni efekt, ali je to čistih 10 bodova u korist taktiziranja tijekom utrke.

ENDGAME

// ŽANR /
PUCAČINA
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
5+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
CUNNING DEVELOPMENTS
// IZDAVAČ /
EMPIRE INTERACTIVE
http://www.empire-us.com

BERISLAV JOZIĆ

Ovakve je igre vrlo teško opisati. Ne, ne mislim na pucačine sa svjetlosnim pištoljem koje su mi odnedavno vrlo simpatične, nego na igre koje u cijelosti kopiraju neki poznati hit kao što *Endgame* kopira *Time Crisis*

VOLITE LI TIME CRISIS? Zapravo, to je jedino pitanje koje si potencijalni kupac treba postaviti. Priča u ovakvim igrama nije nimalo bitna - mehanika igre, broj nivoa i zanimljivost ciljeva na ekranu je ono što se traži. Što se tiče mehanike, vrijedi staro dobro pravilo "skrij se i napuni pištolj, a onda izviri i pucaj dok ne iscuri vrijeme". Pet nivoa upotpunjenih futurističnom i relativno simpatičnom dodatnom miniigrom pružaju sasvim zadovoljavajuću količinu napucavanja s dodatnim bonusom pa ih možete igrati i udvoje. Zanimljivost? E, tu me imate. Jest da je zgodno što se lokacije mijenjaju, fora je i pucati u brojne objekte koji se mogu razbiti, a i protivnici su dovoljno različiti da vam ne bude dosadno - ali samo ako ste light-gun fanatik. Ako ste odigrali Namcov *Time Crisis* (ili neku sličnu igru), *Endgame* jednostavno nema ništa novo čime bi vas mogao privući.

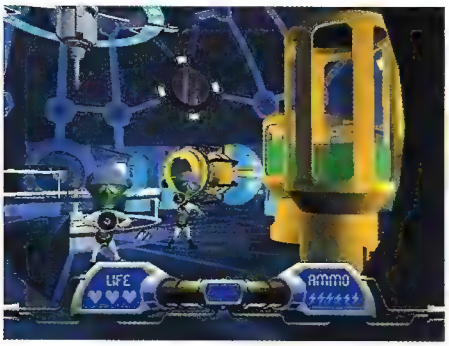
NIJE DA JE LOŠE, ALI... S tehničke strane, jednostavno se ne može ništa drugo reći. U izradi je korišten Renderwareov engine, zaslužan za *GTA3* i *Tony Hawk's Pro Skater 3*, što jamči kvalitetu i oštrinu akcije, ali su detalji likova ipak pomalo šturi. Kretnje protivnika kad ih pogodite su prilično dobre pa se cjelokupnom vizualnom dojmu može dati vrlo dobra ocjena iako su FMV-animacije između dijelova nivoa pomalo nejasne, kratke i kao "odrezane". Zvuk se, kao i uvijek, svodi na pucnjavu; eksplozije i uzvike koji bi trebali biti u Dolby Surroundu, ali baš nismo primijetili da to igri koristi. Guncon je standardno precizan, a igra podržava i guncon 2, što je također za pohvalu. No ipak, tijekom cijele igre koja se čini totalno neinventivnom bit će teško oteti se dojmu da ste je već odigrali.

Endgame

DOBRO	LOŠE
/ dodatne miniigre / mnogo predmeta za razbijanje / dobri pokreti protivnika	/ deja vu / glupa priča

GRAFIKA	7
ZVUK	6
IGRIVOST	4
TRAJNOST	7

Kopija Time Crisisa - tko voli, nek' izvoli



Mighty Joe Jupiter ugodno će vas opustiti svojim "Flash Gordon" stilom

Ni specijalne snage ništa ne mogu protiv mog guncona

Posebno obojani metci standardno su opasni po život

Kad vas neprijatelj nacilja, najbolje je izvoditi kerefeke, makar ni onda niste sigurni da nećete biti pogođeni

Većina misija odvija se na moru jer - svijet je potopljen. Čudno, zar ne?

Eto, lijepo osvjetljenje

LETHAL SKIES ELITE PILOT: TEAM SW

// ŽANR /
ZRAČNO-SVEMIRSKA SIMULACIJA
// IGRAČI /
1
// GODINE /
1x1
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
ASMIK ACE ENTERTAINMENT
// IZDAVAČ /
SAMMY STUDIOS / SAMMY EUROPE
http://www.sammy-zone.com/

DANIJEL REŠKOVAC

Ako ste obožavatelj arkadnih simulacija zračne borbe na PlayStationu 2, nećete odoljeti, morat ćete barem zaviriti u *Lethal Skies*. Doduše, sumnjamo da ćete se naigrati, baš kao što nismo ni mi. *Lethal Skies* je još jedna neujednačena zračna simulacija za koju kao da nisu mogli odlučiti hoće li biti arkada ili nešto realnije. Osnovni je problem takvih pokušaja što nekoliko sitnica uvijek štrči i traljavo je napravljeno, dok su neke stvari dobre. Eh sad, ako ste fanatik zračnih borbi i volite komplicirane naredbe (hard u *Ace Combatu*), s *Lethal Skiesom* ćete doći na svoje. Trebat će vam neko vrijeme da se naviknete na njih, a pokušalo se sve učiniti i da upravljanje bude što stvarnije tako da će vas G-sila vući, okretati, padat ćete u more i kršiti se o nebodere, i sve to samo da biste se lijepo iznervirali, ili uživali, ako ste mazohisti.

S DRUGE STRANE, grafika ne izgleda najbolje i velika je disproporcija između detaljna i dobra izgleda zrakoplova i ostatka igre. Budući da se priča vrti oko Zemlje koja je potopljena onim što se otopilo negdje u Sibiru, većina se od dvadeset misija odvija iznad mora. Potopljeni New York omiljeni je motiv tvoraca B-filmova i B-igara. Pa se oko toga što je ostalo od Zemlje bore dvije frakcije. Na strani one bolje ste, naravno, vi. Ugledavši se na *Ace Combat*, i ovdje se vozika u različitim vrstama borbenih zrakoplova, što i nije tako loše. Glazba je neko tandrkanje po gitarama, pa ju je najbolje isključiti.
Sve u svemu, igra napravljena za fanatike koji nemaju više što igrati, a odigrali su *Ace Combat* i *Top Gun* stotinu puta. Nemamo mi ništa protiv fanatika, ali na PlayStationu 2 trenutačno ima mnogo boljih igara uz koje se na zrakoplovčiće po svaku cijenu može zaboraviti.

Lethal Skies Elite Pilot: Team SW

DOBRO	LOŠE
/ detaljni modeli zrakoplova / još jedna zračna simulacija / hm...	/ grafika / zvuk / upravljanje

GRAFIKA	5
ZVUK	6
IGRIVOST	5
TRAJNOST	6

Ne toliko dobra da bismo je i igrali

MONSTER JAM: MAXIMUM DESTRUCTION

// ŽANR /
ARKADA
// IGRAČI /
1-4
// GODINE /
4+
// IZLAZI /
16. KOLOVOZA (U EUROPI)
// PROIZVOĐAČ /
INLAND PRODUCTIONS
// IZDAVAČ /
UBISOFT

http://www.ub'.com/US/Games/monsterjamps2

VEDRAN SANDIĆ

Igre koje nam dopuštaju "kršenje" skupih limenih ljubimaca oduvijek su bile popularne. Sjetite se *Destruction Derby* ili *Twisted Metal* serijala koji su nam pružili mnogo lijepih i "destruktivnih" trenutaka. Ova se igra u cijelosti oslanja na gore spomenute, s tim da je u realizaciji posve "podbacila". Vi ste u ulozi vozača "monstera" i cilj vam je ostati što je moguće duže u jednome komadu. Nakon što startate igru, bit ćete "ugodno" iznenađeni mnoštvom različitih modova igre. Osim standardne ponude koja nam nudi sezonu ili jednu utrku s trima potkategorijama (death match, skupljanje novaca, skupljanje bodova), tu je i pregršt miniigara. Nažalost, svaka od njih je zapravo neki od gorespomenutih modova igre na određenoj razini pa ćete se, dakle, nakon što odigrate nekoliko miniigara, vratiti na glavni mod u igri, a to je sezona.

MNOŠTVO EKSPLOZIJA Jedna od "svijetlijih" strana ove igre je grafika. Barem na prvi pogled. Specijalni efekti poput različitih eksplozija su izvedeni vrlo dobro, u što ćete se moći uvjeriti tijekom igre nebrojeno puta. Auti su nacrtani vrlo detaljno, svaki drugačije izgleda. Grafički engine koristi i dobar "antialiasing" ili, u prijevodu, svi "kockasti" rubovi su dodatno "zagla đeni" kako bi izgledali što realnije. Razine po kojima vozite su goleme, ali se međusobno baš i ne razlikuju. Nažalost, pojavi li se više automobila, igra počinje "trzati", što "spušta" razinu igrivosti. U opciji za više igrača to "trzanje" je još više naglašeno, zbog čega igra nema prolaznu ocjenu kao multiplayer zabava. Zvučni efekti su standardni (kraš, bum, greb) za ovu vrstu igara, i tu se nema što reći. Upravljivost automobila je prilično loša, a ako ste se navikli koristiti "gljive" za ubrzavanje i kočenje, tada slobodno zaboravite ovu igru jer ne podržava analogne kontrole. Cjelokupna igra ostavlja dojam "poluproizvoda" i zapravo ne zaslužuje nikakve pohvale.

Monster Jam: Maximum Destruction

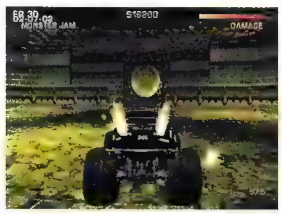
DOBRO	LOŠE
/ specijalni efekti / pregršt različitih modova igre	/ povremeno "trzanje" / jednoličnost razina / loša "upravljivost" automobila

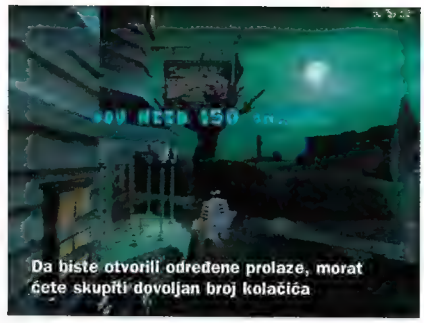
GRAFIKA	6	Igra koja je podbacila u svim segmentima
ZVUK	4	
IGRIVOST	4	
TRAJNOST	4	

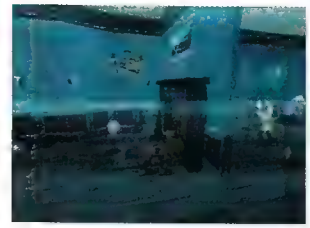
4

Svojstveno za sve igre ovoga tipa: golemi i "mračni" gradovi

Postoji mnogo uzordica koje će vas "odbaciti" visoko u zrak


Na svakoj razini postoji mnoštvo skrivenih prolaza iza kojih se kriju prostorije s pomoći, bolje naoružanje i sl.


Da biste otvorili određene prolaze, morat ćete skupiti dovoljan broj kolačića


U kući strave napadaju vas različita čudovišta, poput ovog bezglavog jadnika koji stalno trči ukrug

Grafika neodoljivo podsjeća na crtić po kojem je igra i nastala

SCOOBY-DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

// ŽANR /
PLATFORMA
// IGRAČI /
1
// GODINE /
4+
// IZLAZI /
RUJAN (U EUROPI)
// PROIZVOĐAČ /
HEAVY IRON STUDIOS
// IZDAVAČ /
THQ

http://www.thq.com

VEDRAN SANDIĆ

Istoimeni crtić iz 70-ih godina prošloga stoljeća je svojedobno bio vrlo popularan u svijetu, doduše ne i u nas, stoga je THQ odlučio napraviti klasičnu platformsku igru po uzoru na nj. Pred nama je trodimenzionalna platforma na 12 golemih razina u kojima vas očekuje 85 zadataka koje morati obaviti.

KUĆA STRAVE Cijela se radnja vrti oko priče o čudovištima koja su zaposjela vašu kuću. Dakako, i misterioznog nestanka profesora Grahama koji morate riješiti. Svaka razina i svaki lik bit će predstavljeni kratkim FMV-om. Tu je još i mnoštvo filmića koji upotpunjuju priču tako da će ljubitelji crtića doći na svoje. Svi likovi u igri posve su istovjetni onima iz crtića, tako da razliku između FMV-a i same igre gotovo nećete ni primijetiti. Lokacije po kojima se krećete su prepune detalja, što posebno dolazi do izražaja na razinama u kući (poput kuće strave). Glazba i glasovi su također istovjetni onima iz crtića, ukratko cjelokupna prezentacija igre zaslužuje najviše ocjene. Sustav skupljanja novčića (standard za igre ovog tipa) je riješen vrlo dobro, jedino što ovdje skupljate kolačiće, a kad ih skupite dovoljno, ne donose vam novi život nego vam otvaraju određena vrata u igri, što je, priznat ćete, znatno bolja motivacija za skupljanje. Igra je isprva iznimno igriva, ali s obzirom da u njoj postoje različita poboljšanja, morat ćete se vraćati na razine koje ste već prošli da biste završili određeni dio. Budući da poboljšanje koje ste pokupili nije nužno i rješenje problema na određenoj razini, često će vam se događati da se vratite na poziciju koju ste možda već 5 puta prošli, "skakućući" ondje barem 10-ak minuta dok ne shvatite da vam je zapravo potrebno neko drugo poboljšanje, čime se pomalo "ubija" linearnost priče, a igra postaje frustrirajuća. Ljubiteljima platformskih igara to dakako neće smetati, stoga preporučujem neka je dodaju svojoj kolekciji.

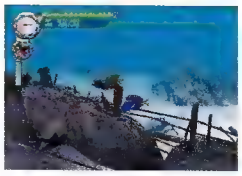
Scooby-Doo: Night of 100 Frights

DOBRO	LOŠE
/ glazba i glasovi / prava crtićka grafika / mnoštvo filmova iz pravoga crtića	/ prečesto se treba vratiti na prijašnje razine da biste završili određeni zadatak

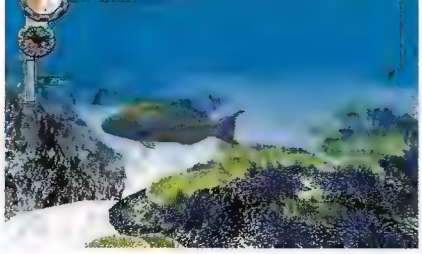
GRAFIKA	8	Klasična platforma s prekrasnom grafikom i zvukovima
ZVUK	8	
IGRIVOST	6	
TRAJNOST	6	

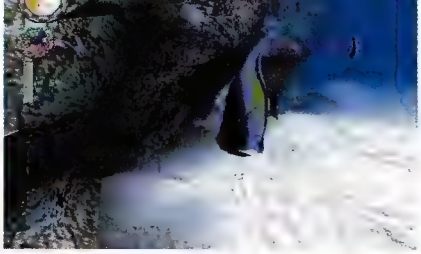
7

Em su zgodne, em šute, pa što nam više treba?



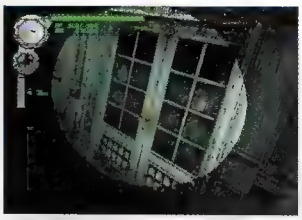
Šarene ribice u kontrastu s nekim armiranim betonskim ruglom kakvih je puno morsko dno





Ove su malo anoreksične

Zlokobna olupina. Što li sve skriva?



Kakve sve flore i faune nema dolje

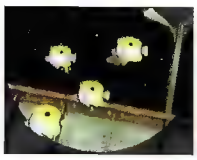
A kad otvorite vrata, rasipa se stogodišnja prašina. Lijepa sitnica

EVERBLUE

Zar nam je tri debele godine trebalo od posljednje ronilačke igre i recenzije? Sramota! Vrijeme je da Capcom tome stane na kraj

// ŽANR /
AKCIJSKA AVANTURA
// IGRAČI /
1
// GODINE /
7+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
CAPCOM
// IZDAVAČ /
CAPCOM

http://www.capcom.com



// MIRNO I OPUŠTENO PODMORSKO ISTRAŽIVANJE/

DANIJEL REŠKOVAC

I stavi stvari na svoje mjesto. Trebalo je vremena da proizvođač koji stoji iza najprodavanijih (60, vjerovali ili ne) *Street Fighter* naslova i najpoznatijeg serijala horor-avantura, *Resident Evila,* lupi šakom o stol i kaže: "Dosta nam je izmišljotina i ispraznih šoračina na kojima smo se obogatili, hoćemo jednu realnu igru!"
I nastade *Everblue*, mirna simulacija ronjenja s elementima RPG-a, modro avanturistički obojena, baš kao što se i očekuje od igre koja nas pohodi u ljetne dane. Čitatelji boljeg pamćenja prisjetit će se da su zadnju (hm, i prvu) igru sličnog tipa vidjeli u rujanskom PSX-u iz 1999.! Bio je to Konamijev *Diver's Dream,* kratka avanturica s više arkadnim, no avanturističnim pristupom. *Everblue* vas stavlja u ulogu mladog ronioca i lovca na svjetlucave stvarčice negdje u grčkom akvatoriju. Već prvi ekran malog primorskog gradića s marinom, dućančićima kojima prodajete đinđuve koje ste izronili i servisnim trgovinama koje će vas opskrbljivati ronilačkim potrepštinama mnogo će vam reći o ovoj igri. Polako, polako, mirno i opušteno, Japanci su gotovo pogodili mediteranski duh koji bi trebao nositi igru, ali im još uvijek nedostaje koja rasklimana daščica u glavi da potpuno uđu u bit. No, broje se i pokušaji dobrih namjera, pa im za ugođaj i laganu chill-out *mjuzu* koja će vas pratiti kroz cijeli *Everblue* možemo odati priznanje jer izgleda dječački naivno i zove u podmorske avanture.

ROBERTO, MIO PALMO... A prvim ronjenjem velika avantura i počinje. U početku ćete se navikavati na komande (lagane i intuitivne) koje su vjerno dočarale našu tromost i sporost u snalaženju pod vodom. Stvari će se promijeniti poslije, kad zaradite dovoljno za bolje i duže peraje, veći spremnik za kisik i odijelo u kojem se može roniti i na većim dubinama.
I kakav je svijet podmorja? Modar, mračnjikav i ne toliko šarolik kao što ste to viđali roneći po prelijepom jadranskom akvatoriju. Zaronivši, *Everblue* od point n click avanture postaje arkada s pogledom iz prvog lica u kojoj će vam pred očima promicati raznobojne ribice, kornjače, raže, pa čak i morski psi o koje ćete se često očešati. Srećom, cucke u igri često hrane, pa vam se u slučajnim bliskim susretima ništa neće dogoditi, no o tom potom, nećemo o završnim raspletima.
Malo-pomalo, na vašoj podmorskoj karti otkrivat će se sve više zanimljivih lokacija, a vi ćete postati ekspert za premetačine po olupinama na dnu mora. Izvadite van sve što je vrijedno, pustite velike i teške predmete (u igri je moguće na leđa natovariti i stol za dvanaest osoba i dotegliti ga na površinu), držite se stare dobre "Diamonds are forever" i ostvarit ćete uspješnu karijeru.

DOBRO? Zgodna i malo prežvakana priča, simpatičan ugođaj i pristojna grafika, zajedno s podmorskim uzbuđenjima učinit će *Everblue* omiljenom ljetnom igrom. Lagano i rekreativno, s nogama u lavoru, uz hladno pićence i sladoled opljačkajte te brodove i zaboravite na jesen, posao i školu. Dobra zabava!

// SAMTIN' EKSTRA? /

Osim minigrica koje vas očekuju i stalnog nadmetanja s konkurentnim roniocima u brzini i vještini, programeri su ponudili i slatke sitnice na koje smo već navikli igrajući RPG-ove. Tako će nam svaki od karaktera s kojim porazgovaramo otkriti nešto simpa, možete se natjecati na aukcijama za vrijedne predmete i opremu, a mjesni će vam fotograf dati i kameru kojom ćete obilježiti najljepše podmorske trenutke i staviti ih u album za unuke.

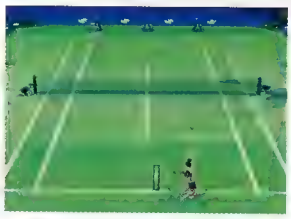
Everblue

DOBRO	LOŠE
/ atmosfera / mogućnost napredovanja / nema pušaka i mitraljeza	/ ne baš zanimljiva grafika / nema pušaka i mitraljeza / ništa

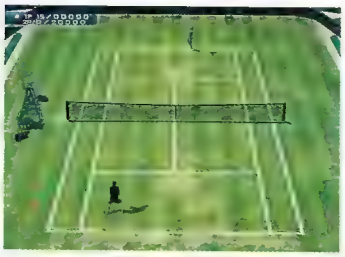
GRAFIKA	Malo out date, ali nije loše	7
ZVUK	Zgodno i morski	7
IGRIVOST	Lagano i opušteno	8
TRAJNOST	Cijelo ljeto	8

Napokon jedna mirna, nimalo živčana igra

8



Za dobar servis važna je snaga koja se vidi na *power-baru*, ali je plasiranje još važnije



Na travnatom terenu vidljivost loptice je dobra, što je uvijek bio najveći problem na tim terenima

Vještinu i osjećaj moguće je steći vježbajući sa strojem ili udarajući o zid

Ključ dobre obrane i napada je pravodobno pozicioniranje na sredinu svoje polovice

Svi tereni razlikuju se po brzini igre i odskoku lopte, a U.S. Open se pokazuje kao najbolji za učenje

// ŽANR /
TENISKA SIMULACIJA
// IGRAČI /
1-4
// GODINE /
10+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
CARAPACE
// IZDAVAČ /
WANADOO

http://www.ngt-game.com

062

NEXT GENERATION TENNIS

Tenis na PS2 konzoli doživljava renesansu, preostaje nam samo birati i uživati

TOMISLAV TOMAŠIĆ

// IZVRSNA ZABAVA UZ SKUPINU ATRAKTIVNIH ČLANOVA ŽENSKOG I MUŠKOG *PRO TOURA* /

Sjetimo li se prošle godine kad smo željno iščekivali da se na *dvojci* pojavi bilo kakva teniska simulacija i usporedimo li je s ovom kad su na tržištu čak četiri te još dvije u pripremi, vidljivo je da se stvari korjenito mijenjaju. Proizvođači i izdavači shvatili su da im je pod nogama gotovo netaknuta zlatna žila, pa su konačno počeli "kopati" u pravom smjeru.

VIŠAK NIJE UVIJEK INFLACIJA... što sa zadovoljstvom možemo utvrditi barem što se tiče spomenutih simulacija, tako da smo s radošću dočekali novog člana skupine. Igra izlazi pod tri različita imena (*NGT*, *Roland Garros 2002* i *US Open 2002*), a sve zbog već poznate napuhanosti organizatora Wimbledona i njima privrženih Ossieja. Kako, dakle, proizvođači (francuska kuća Carapace) nisu uspjeli isposlovati licenciju za najpoznatiju svjetsku livadu i komad užarenog australskog betona, odlučili su za Francuze i Amere igru izdati pod nazivom njihovog Grand Slam turnira, a za ostatak svijeta pod nazivom *NGT* koji zbog zastupljenosti svih podloga promovira jedan od najpoznatijih svjetskih "travara" Tim Henman. Osim njega, u akciju su se uključile poznate i priznate tenisačice i tenisači koji sjajno pokrivaju sve raspložive igrače podloge zadovoljavajući tako afinitete goleme skupine igrača virtualnog tenisa.

TRKOM NA TEREN Kao i uvijek, na teren možete brzo doći, ali biste se zbog mnoštva ponuđenih opcija mogli naći u nedoumici odakle krenuti. Naime, nakon uvoda obogaćenog odličnim slow motionima manekena igre otvaraju se, pazite, arkada, challenge, race, exibition, karijera, trening i bonus. Dovoljno čak i za izbirljive. Želeći izbjeći nepotrebno raspredanje kakva je koja opcija, reći ću samo da izbor ovisi o tome želite li igrati sami ili u društvu. Za obje ćete situacije naći niz kvalitetnih rješenja, pogotovo u multiplayeru, dok u single player modu nailazimo i na jednu slabu točku igre o kojoj ćete nešto više saznati u okviru. Sama je igra zapravo iznenađujuće jednostavna i vrlo brzo će vam se samo od sebe ukazati kako treba igrati, tako da u svim modovima igre i neiskusniji igrač može vrlo brzo parirati onome koji iza sebe ima i značajniju minutažu. U grafičkom smislu igra ne predstavlja nikakav spektakl, animacije igrača nisu toliko vjerne i precizne kao u konkurentskim igrama, ali su zato udarci različiti, ovisno o igraču koji ih izvodi. Svi Grand Slam stadioni vjerno su reproducirani i moguće ih je otključati tijekom igre, a najvažnije od svega je da je čak i na zelenim terenima (Australija, Engleska, SAD) loptica dovoljno velika i dobro vidljiva. O zvučnoj pozadini gotovo da se i nema što reći osim što bi publika ipak mogla biti vatrenija i poticajnija, barem nakon velikih i značajnih osvojenih bodova. Sve u svemu, *NGT* je dobar i kvalitetan tenis uz koji ćete se, pogotovo s prijateljima, uvijek moći odmoriti i zabaviti.

Next Generation Tennis

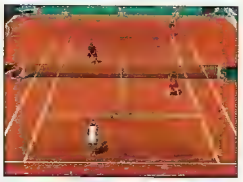
DOBRO	LOŠE
/ multiplayer / grafika / raznovrsnost	/ umjetna inteligencija / manjak turnira

GRAFIKA	Precizna, kvalitetna, jednom riječju dobra	7
ZVUK	Publika je nekako mlaka, nema atmosfere	6
IGRIVOST	Sjajna, multiplayer briljantan	8
TRAJNOST	Bezvremenska	8

Odlična igra koja će zabaviti i nasmijati cijelo društvo

// AL' SU GLUPI /

U najzahtjevnijem, *career* modu možete stvoriti vlastitog igrača te iz sezone u sezonu odigravati Grand Slam turnire, ali ovaj put u singlu, paru i mješovitom paru. I dok će u singlu napredak od *rookija* do istinskog profesionalca teći relativno glatko, pouzdajući se u vlastitu imaginaciju i usputno treniranje, parovi su nešto sasvim drugo. Tu naime ovisite o iznimno glupom suigraču koji u većini situacija svojeglavo trči na mrežu zane marujući pokrivanje terena i timske zadatke. Pogotovo je iritantno što će vaša pogreška na mreži u 90% slučajeva završiti suigračevim propuštanjem lopte, makar ona išla sasvim polako i izravno prema njemu. Da nema te sasvim nepotrebne bedastoće, ukupna bi ocjena bila viša barem za jedan.



SHIFTERS

// ŽANR /
ARKADNA AVANTURA
// IGRAČI /
1
http://www.3doeurope.com

// GODINE /
5+
// IZLAZI /
U PRODAJI

// PROIZVOĐAČ /
3DO
// IZDAVAČ /
3DO

BERISLAV JOZIĆ

Izvrsnih je igara malo, prosječnih najviše, dok su doista loše prava rijetkost. Dakako, ako pritom ne mislimo na one koje na loš način obrađuju već prežvakanu temu, nego na one koje su mogle biti bolje da nisu načinjeni brojni propusti, čime su im i svi potencijali doslovce uništeni. *Shifters* spada u tu pomalo "prestižnu" skupinu.

TRESLA SE BRDA... Najžalosnije je što je igra mogla izgledati mnogo bolje da se našla u rukama pametnijeg programerskog tima. Riječ je o akcijskoj avanturi podijeljenoj na nivoe u kojima se treba mnogo boriti, nešto malo istraživati i rješavati zadatke tipa "odnesi ovo ondje", "nađi ključ" i sl. Da ne bi sve bilo standardno, zanimljivo je izveden razvoj lika. Naime, vaš lik ne samo da će uokolo pronalaziti različite komade oružja i oklopa, nego će, ubijajući protivnike, zaraditi iskustvene bodove i napredovati na nivou, što će mu, između ostalog, donijeti i nekoliko bodova za unaprjeđenje različitih osobina koje opet utječu na efikasnost u borbi ili bacanju čarolija.
Najzanimljivije je što tijekom igre možete skupiti različite "forme", a poslije ih čak i mijenjati. Tako se iz početnog viteza možete transformirati u različite vrste demona ili čudovišta, specifičnih po određenom načinu borbe. Same je "forme" moguće dodatno razvijati skupljanjem posebnih bodova, što u kombinaciji s razvojem drugih osobina daje veliku mogućnost prilagođavanja lika vlastitom načinu igre.

TEHNIKA NARODU No, sjećate se, rekli smo da postoje i negativne strane? Grafika je prilično ružna, animacija likova još gora, a kretanje kamere apsolutno užasno. Zvučni su efekti na razini Commodorea 64, a detekcija kolizije možda čak i najgora što sam je ikad vidio. Ruke, noge, oružja i glave koje prolaze kroz zid česta su pojava, likovi će povremeno "šetati po zraku", a o detaljima da ne govorim (primjerice, lik povremeno ima sjenu, ali ona je tek uvjetno "čovjekolika" pa bi bilo bolje da je i nema). Spomenem li još i poduže učitavanje između nivoa, dijelova nivoa i ekrana za opcije, kao i neugodne kontrole - jasno vam je da je riječ o igri koju nikad ne bih zaigrao da mi to nije posao. Evo, završio sam recenziju.

Shifters

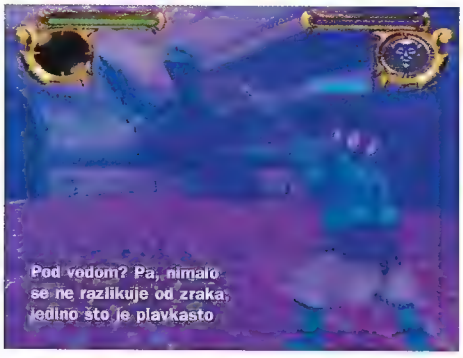
DOBRO	LOŠE
/ mnogo ideja / zanimljiv razvoj lika	/ kamera / animacija / detekcija kolizije objekata

GRAFIKA	4	Apsolutno neigrivo lako se vidi da je netko imao dobru ideju
ZVUK	3	
IGRIVOST	2	
TRAJNOST	2	

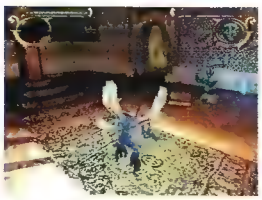
2

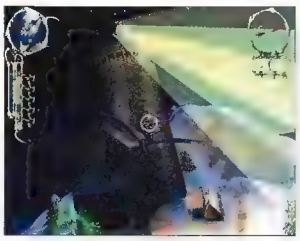
Počinjete kao lik čiji pomalo trzavi pokreti poodsjećaju na C3PO-a (definitivno nenamjerno)

Toliko o kameri. Snađi se, druže!



Kad razvijete "formu" ovog demona, slabiji će vam protivnici biti mačji kašalj





Svjetlosni efekti? Meni liči na žute pruge

Borba iznad dvorca. Da je grafika malo ljepša, moglo je biti bajkovito

SAVAGE SKIES

// ŽANR /
LETENJE NA ZMAJU
// IGRAČI /
1-2
http://www.bam4fun.com/

// GODINE /
5+
// IZLAZI /
U PRODAJI

// PROIZVOĐAČ /
BAM! ENTERTAINMENT
// IZDAVAČ /
IROCK INTERACTIVE

BERISLAV JOZIĆ

Nesreća nikad ne dolazi sama. Nedavno smo recenzirali jednu simulaciju letenja na zmaju i evo - stigla je još jedna, gotovo identična. *Savege Skies* stavlja vas na velikog letećeg guštera s kojim ćete obavljati relativno slične (uništavanje protivnika, obrana vlastitih snaga) misije u jednoj od triju različitih kampanja. Iako isprva letenje na zmaju, skupljanje power-upova i borba protiv protivnika na drugim letećim zvijerima možda zvuči zanimljivo, već nakon nekoliko minuta igranja negativni će elementi prevladati i najvjerojatnije vas natjerati da odustanete od igre.

ZMAJ U PADU! Što ne valja? Krenimo redom - mutna grafika i trzav engine. Vidi se da je u dizajn samih zvijeri (možete letjeti na različitim letećim životinjama koje se ne mogu sve nazvati zmajevima) uloženo nešto truda, baš kao i u crtanje lokacija u kojima se borite, ali nedostatak detalja, niska rezolucija tekstura i užasni svjetlosni efekti (više sliče bugovima) potpuno ga uništava.
Priča nije loša (možete se boriti za tri različita kraljevstva u tri kampanje), ali su misije jednoličnе, a borbe u zraku iznimno jednostavne zbog niske umjetne inteligencije protivnika. Sve skupa mogla bi spasiti mogućnost igranja udvoje, ali zbog loše preglednosti i manevriranja sve se svodi na jurišanje jednog igrača prema drugom i uzdanje u sreću. Zvučna kulisa je ispodprosječna, a ni efekti nisu ništa bolji. Ukratko - ovo je igra koja se ne može pohvaliti gotovo nijednim svojim elementom.

OZZY NA ZMAJU? Najzanimljivija činjenica vezana uz *Savage Skies* je to što je prije nekih godinu dana najavljivano da će igrač u igri upravljati likom Ozzyja Osbournea na leđima zmaja. Čini se da je Ozzy vidio gdje ga (tj. što mu) pokušavaju smjestiti, pa je odustao od ideje. Možda je najbolje da i vi postupite jednako.

Savage Skies

DOBRO	LOŠE
/ zgodan dizajn zmajeva / tri različite kampanje	/ mutna slika / dosadne misije / glupi protivnici

GRAFIKA	4	Bi li bilo igrivije da je vizualno ljepše? Teško
ZVUK	3	
IGRIVOST	4	
TRAJNOST	3	

3

Ovo vam je prvi suparnik, na vama je hoće li biti i posljednji

Asuka Inn - hotel u kojem je osim spavanja moguće i snimiti poziciju

Asuka City ... virtualnog zbivanja ... ovo prebivalište

Itemi, itemi, itemi... svi vi RPG-ovci prepoznajete ovaj prikaz simbolikom

Možete il´ grlom u jagode il´ dat petama vjetra il´ evoluirati ako ste zaradili štogod snage

DIGIMON WORLD 3

Mislim da su digimoni u virtualnom izdanju precijenjeni bez obzira što se svaki novi nastavak može pohvaliti nekim poboljšanjem

PS64

// ŽANR /
RPG-DIGIMON-BORBA
// IGRAČI /
1
// GODINE /
5+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
BANDAI
// IZDAVAČ /
BANDAI

http://www.bandai.com

// AKO VAŠE DIJETE ŽELI HRČKA, NIKAKO MU TO NEMOJTE DOPUSTITI, BOLJE NEKA KRENE ZA DIGIMON-TRENERA /

ŠALAT NEVENKA

Ovo je već četvrto pojavljivanje digimona na konzoli, dosad su izašle igre *Digimon World 2*, *Digimon Digital Battle Card* i *Digimon Rumble Area*. Oni su, poput pokemona, pošast novog doba i nije mi neshvatljiva ljubav djece prema njima ni prateći masovni mitinzi u dvoranama, shopping centrima, ni beskrajni špilovi karata i maštovitih likova, ni ponos Pokemon trenera itd. A što je toliko zarazno kod digimona, pokemona i inih mona? Vjerojatno osjećaj da pripadaju baš vama, da su dio vas i da bez vaše pomoći, brige, pažnje, mažnje ne mogu opstati. Zato djeca vole životinje iako su odgovorniji sport od kartanja, zato djevojčice imaju lutke-bebe-zamišljene kćerke i zato su Japanci prvi pronašli najidealnije (i najisplativije) rješenje za razvoj djetetove odgovornosti već u najranijim fazama jer morate priznati da je mnogo veća šteta kad dječak ili djevojčica nakon tri mjeseca brige i skrbi oko primjerice nekakve mačke jednostavno odustane od svoje do jučer goleme ljubavi, pa poludi, pa spremi mačku u mikrovalnu i namjesti na 6 minuta rastapanja smrznutog kruha. U slučaju kartanja, najbrutalnije što se može dogoditi jest da od jedne karte nastanu dvije, i to trganjem *vulgaris*, a i žrtva je ipak samo jedan najvjerojatnije reciklirajući komad papira.

DIGIMONI I KONZOLA Poboljšanja u novom *Digimon Worldu* dakako ima, ali nisu dovoljno dobra da bi igra imala spektakularan uspjeh. Živoj razmjeni i borbi, pa i samom gledanju crtanog filma još uvijek dajemo znatnu prednost. U *Digimon Worldu 3* sudjeluju 24 različita digimona iz sve tri digimon sezone, pa čak su neki zalutali i iz četvrte. I dalje je osnova opstanka digirazvoj, odnosno rast i razvoj snage, vještina i moći paket-aranžmana digimona koji izaberete (u paketu su po tri digitalčića). Razvoj dijelimo u tri faze: prvi stupanj, odnosno prirodni razvoj, potom stupanj razvoja u borca te DNA-digivolucija. Ovaj put ulazite u sam virtualni svijet, i to jednostavnim učlanjenjem nakon kojeg vas tehnički genijalci Japanci stave u kapsulu i eto vas učas gdje sa svoja tri borca slobodno šećete iz jave u san. I dalje je glavni lik dječak Akira, a neprijatelji su zli hakeri koji kane srušiti sustav virtualnog digimon svijeta. Način borbe ostao je isti, RPG-ovski. Cilj je naučiti sve predispozicije svojih štićenika te uravnotežiti sve elemete borbe: treba znati napasti, povući se ili primijeniti jednu od novostečenih razvojnih faza.

ŽIVO ILI VIRTUALNO? Mislim da sve znate. I o mačkama, i o psima, i o papigama i o zamorcima, i o iguanama, i o guskama, i koliku odgovornost sva ta živa bića od vas zahtijevaju: od čišćenja za inkontinentnim mačkama (moj slučaj) do kupnje teleće jetre jer gospođa maca ne jede ni svinjetinu ni piletinu, a zbog ribe dama povraća (opet moj slučaj). No jedan Pikachu mi ipak ne može uzvratit ljubav, što jest - jest, pa vi važite...

Digimon World 3

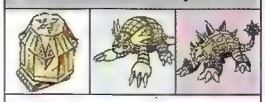
DOBRO	LOŠE
/ razvoj dječje odgovornosti kroz igru / dobra grafika / ovisnost likova o vama	/ premalo promjena u odnosu na DMW2 / previše nepotrebnog pričanja i čitanja

GRAFIKA	Simpatična i šarena	7
ZVUK	Iz japanskih reklama	3
IGRIVOST	Za ljubitelje digimona vrlo igriva	5
TRAJNOST	Razvoj i borbe dok vam ne dosadi	9

Nema velikih pomaka u odnosu na prethodni nastavak. Ako ste voljeli *DW2*, bit ćete vrlo zadovoljni

6

// DIGIVOLUTION /



Ovdje možete vidjeti kako se razvija digimon. Za razliku od pokemona, njegov razvoj počinje od jajeta (iako na slici malo kockasti jeg), a završava kao monstruozno čudo, ali nikad prezločesto. Iako je takvih pisanica na stotine, kao i pokemona, djeci nikad ne dosade jer su svi odreda različiti, i fizički i karakterno, neke su im značajke slabije izražene, a neke jače (primjerice, borbenost, razum, specijalne moći itd.)

DANCE DANCE REVOLUTION KONAMIX

// ŽANR /
PLES
// GODINE /
5+
// PROIZVOĐAČ /
KONAMI
// IGRAČI /
1 2
// IZLAZI /
U PRODAJI
// IZDAVAČ /
KONAMI
http://www.konami.com

ŠALAT NEVENKA

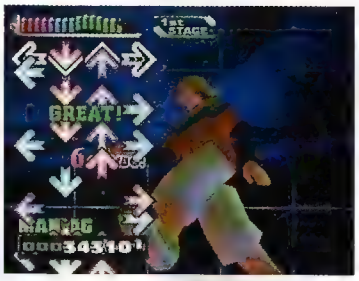
Ma jooooooj, ja nemam više razloga da živiiim, ja nemam višeee čemu da se diiiviiim... hm. Ozbiljno, ovaj je put simulacija plesa potpuno upropaštena; naime, nije li ono osnovno što bi vam trebalo biti ponuđeno upravo mogućnost da pratite ples lika kojim upravljate, a ovdje je nemoguće vidjeti bilo kakvu vašu zaslugu. Što god stiskali, on će ili plesuckati ili će igra neočekivano biti prekinuta jer ste zakazali i eto. Kamere su postavljene tako da bacaju vaš lik malo u jedan kut ekrana, pa malo u drugi, pa naglavačke, pa vidite samo glavu itd. A sve to onemogućuje uvid u koreografiju za koju ste vi zaslužni, a ciganski šarena pozadina naprosto guta vašeg plesača. Jednostavno ne možete pratiti ples i kraj.

Igra baš daje osjećaj da ste konj koji sluša i koji kopitom stišće gumbiće lijevo, desno, gore, dolje i nije važno što ne vidite korake zbog kojih se mučite pratiti ritam i strelice. Nevjerojatno je koliko je igra lošija od primjerice *Bust-a-groovea* ili onog *Britney Spears* igre-čuda...

Partijanerka femininum, već pomalo omražen sisavac u Hrvatskoj

Nepotreban kaos, jedan od modova igranja u slobodnom prijevodu

Ma perfektno...



Evo, dajte sad sve pratite, a da vas ne ometa kut snimanja

GLETE: *DDR* je prenesen s japanskih automata na konzolu jer Japanci već godinama pokazuju sumanut interes za tu igru, ali jedno je igrati na tepihu usred robne kuće, a drugo je igrati doma stišćući gumbiće. Osim toga, rijetki su u nas oni koji imaju tepih za ples. Modova je, ruku na srce, pregršt, ali čemu kad se primjerice razlikuju samo po nazivu ili redoslijedu glazbenih podloga, po broju utrošenih kalorija ili samo po izboru opcije igrate li sami, udvoje, na tepihu, udvoje na tepihu, na sto tepiha vas petsto..., ma bezveze, baš žalosno. Ako vam je do plesa sa Sonyjem, uzmite *Bust-a-groove* ili pođite na liječenje. Baš me zanima kakava će biti dijagnoza kad kažete da biste voljeli plesati sa svojom konzolom, ali su vremena sve gora.

Dance Dance Revolution Konamix

GRAFIKA	3
ZVUK	3
IGRIVOST	2
TRAJNOST	2

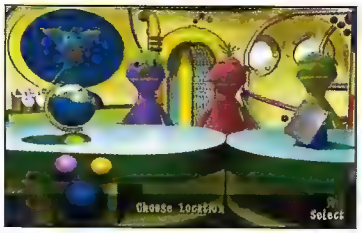
Ako mi ne vjerujete, provjerite, igra doista ne zaslužuje više

THE HOOBS

// ŽANR /
EDUKATIVNA DJEČJA IGRA
// GODINE /
4+
// PROIZVOĐAČ /
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
// IGRAČI /
1
// IZLAZI /
U PRODAJI
// IZDAVAČ /
RUNECRAFT & JIM HENSON INTERACTIVE
http://www.scee.com, http://www.hoobsthegame.com

ŠALAT NEVENKA

Ne znam živim li ja u bunaru il su hoobsi nešto novo. Čini se da je ipak ono prvo jer oni već duže vrijeme gostuju na britanskoj televiziji i zapravo su svojevrstan odgovor na teletubbiese. Dakle, dragi i dobri, pomalo nalik na muppete, putuju svijetom i kradu Bogu dane, proučavaju djecu i životinje te igraju igre poput Crnog Petra, kružić-križić, utrke s majmunima, igre memorije, slaganja puzzla, skupljanja banana, smeća i tako... Da biste počeli s igranjem neke od igara, morate pronaći ljudski lik koji će vam u samo dvadesetak rečenica ispričati nešto nesuvislo, nakon čega slijedi i pismeno objašnjenje kako se primjerice igra spomenuti kružić-križić, a poželite li možda ubrzati tutorijal, nećete to moći učiniti jer će biti blokirani svi gumbići na kontroleru. Igra je namijenjena djeci i kao takva uopće nije loša, štoviše, to je lijepo osmišljena edukativna igra s mnoštvom fotografija i malih videozapisa o životinjama svih podneblja i staništa. Eto.



Dvije jednostavne opcije: ili snimaj ili šetaj

Mali patlidžan s vrećicom za banane... poput glupog vica

Idealan dar za dijete koje tek ulazi u svijet igara

VIJESTI

/ PSONE POŽELJNIJI OD GAMECUBEA ILI XBOXA

David Reeves, potpredsjednik marketinga i prodaje europskog ogranka Sonyja, smatra da je budućnost PSone konzole sasvim sigurna. Ne samo da izlaze nove igre (*Stuart Little 2, F1 Arcade, World Rally Championship, Firebugs, Treasure planet, Lilo & Stitch*...), nego i broj prodanih konzola u PAL teritoriju raste strelovitom brzinom. Tijekom lipnja i travnja prodano ih je više negoli Xbox i GameCube konzola zajedno, a uzroke zacijelo treba tražiti u znatno nižoj cijeni te velikoj količini izimno kvalitetnih igara koje su nam ponudili. Procjenjuje se da je broj vlasnika PSone konzole u Europi potkraj lipnja bio oko 34,5 milijuna, što je veliko tržište koje izdavači igara sigurno neće zanemariti.

/ KLONOA BEACH VOLLEYBALL NAJESEN U EUROPI

Iako smo o odbojci na plaži s likovima iz slatke platformske arkadice *Klonoa* već pisali, novosti koje smo doznali, među kojima je i ona da će tijekom jeseni biti izdana i za europsko tržište, natjerale su nas da joj ponovno posvetimo prostor na našim stranicama. Osim europskog izdanja početkom jeseni, potvrđeno je i da će *Klonoa Beach Volleyball* moći zaigrati do četiri igrača odjednom, za što vam čak neće trebati ni multitap. Naime, slično kao i u poznatoj utrci *MicroMachines*, bit će omogućeno dvojici igrača da istodobno koriste kontroler, što će sigurno dovesti do šaljivih situacija. Kontrole će biti jednostavne i prilagođene svima, moći će bilo tko uzeti kontroler u ruke i odmah zaigrati, bez nekog dugog navikavanja, a postojat će i poseban mod igre namijenjen najmlađim igračima gdje će kompletna mehanika igre i kontrole biti potpuno pojednostavljene. Što se tiče likova, naravno da će jedan od igrača biti Klonoa, a bit će tu još i desetak njegovih prijatelja sa po jednim specijalnim udarcem kojim će izazivati spektakularne efekte. Na ovoj će plaži sijevati munje, što je zacijelo uzbudljivije negoli uobičajena partija odbojke u kojoj osim lopte po zraku leti još samo pijesak.

/ ASTERIX JE POLUDIO

Ovog ljeta, poludite s veselim Galima. Organizira se velika proslava, a da biste se dokopali privilegije sjedenja pokraj šefa naselja, treba pobijediti u posebnom turniru prepunom ludih sportova. Korištenje čarobnog napitka najstrože je zabranjeno! Natječu se svi poznati likovi iz Asterix stripova i crtanih filmova, a moći ćete sudjelovati i vi i vaša tri prijatelja kad igra u kolovozu stigne u europske trgovine. Infogrames obećava kvalitetnu grafiku, isječke iz crtanih filimova i standardno tabanje Rimljana u nastavku igre sugestivnog naslova *Asterix Mega Madness*, a s nekoliko različitih načina igre, iznimnom količinom humora i brojnim miniigrama sigurni smo da će ovo biti pravi naslov za ugodnu ljetnu razbibrigu.

PROPUSTILI STE... IGRAJTE

RIDGE RACER SERIJAL

Izdavač: Namco

Razvučena na četiri nastavka (*Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Rage Racer* i *Ridge Racer Type 4*), ova konverzija s arkadnog stroja jedan je od najdužih serijala simulacija vožnje na PlayStationu. Prvi je izašao odmah na početku i sve iznenadio kvalitetom konverzije - znamo li da je igra napravljena na posve nepoznatom hardveru za samo 6 mjeseci, stvar je još spektakularnija. Usto, Namco se potrudio te uz igru ponudio specijalan kontroler po imenu Negcon, na koji se mnogim igračima bilo prilično teško naviknuti (tko je vidio, zna o čemu pričamo). No, pogledamo li istini u oči, moramo priznati da je to bila relativno jednostavna vožnja arkadnog tipa koja se isticala samo jednim posebnim elementom po imenu "power slide" - specifičnom verzijom proklizavanja koja je bila ključ za pobjedu na težim stazama.

U iduća dva nastavka iskorištena je ista formula, naravno uz poboljšanje grafike i tek neznatnu količinu novina, ali onda je stigao i četvrti, koji vam i danas možemo preporučiti. Stilski sličan prethodnim nastavcima, *R4* je imao i novi kontroler - Namcov JogCon - koji umjesto analognih stickova ima svojevrstan upravljač. Golem broj vozila i staza, mogućnost igranja udvoje, izvrsna grafika i poseban Grand Prix mod u kojem dobrom vožnjom zarađujete bolje automobile bio je Namcov odgovor na *Gran Turismo* i s njim se *R4* doista može u svakom pogledu mjeriti. Naravno, riječ je o arkadnoj vožnji, pa će ga ljubitelji realnosti vjerojatno s gnušanjem odbaciti, ali im može biti samo žao.

ALUNDRA 1 & 2

Izdavač: Working Designs / Activision

Iako bi zapravo trebale biti dijelovi istog serijala, *Alundra 1 & 2* slične su samo po žanru kojem pripadaju - tj. obje se mogu svrstati u akcijske RPG-ove. Mnogima je prvi nastavak bolji unatoč zastarjeloj 2D-grafici jer nudi vrlo zanimljivu priču o glavnom junaku po imenu Alundra koji može ulaziti u snove i u njima se boriti protiv čudovišta i rješavati logičke zagonetke. Igra je bila vraški teška, fanatični ljubitelji RPG-a prigrlili su je s oduševljenjem govoreći kako je idejom i fabulom kvalitetnija čak i od tada popularnog *FF7* kojem vizualno, naravno, nije bila ni do koljena.

Drugi nastavak prešao je na 3D-grafiku, ostao je jednako težak, no sve ostalo bilo je drugačije pa se tako glavni junak zove Flint, a Alundra se nigdje i ne spominje. Ljubitelji prve *Alundre* gotovo su ga prezreli, ali je zapravo riječ o prilično dobroj igri koja jednostavno nije mogla zadovoljiti fanove originala - ponajprije stoga što su oni očekivali nešto sasvim drugačije.

Ako ste ljubitelj 'starinskih' akcijskih RPG-ova u stilu onih koji su davno proslavili SNES, prva *Alundra* će vam se sigurno svidjeti. Drugi nastavak pak prilično je neodređen prijelaz između arhaičnog stila i moderne grafike, ali u nestašici RPG-ova nećete pogriješiti ako ga zaigrate. Savjet za obje igre: čuvajte živce jer su vraški teške!

Efekt [illegible] prilikom [illegible]

Ciljnik je pocrvenio. Bit će to lijep head-shot

S granatama je teško biti precizan

Sve počinje ovako - a kad vidite da vam suborci lete u zrak, odmah ćete dobiti volju za borbom

DELTA FORCE: URBAN

Kad sam u najavama pročitao da je riječ o PSone igri "četvrte generacije", mislio sam da se netko šali - sve dok je nisam zaigrao

// ŽANR /
FPS
// IGRAČI /
1
// GODINE /
12+
// IZLAZI /
KOLOVOZ 2002.
// PROIZVOĐAČ /
REBELLION
// IZDAVAČ /
NOVALOGIC

http://www.novalogic.com

POGLED UNATRAG

SVE TRI IGRE *DELTA FORCE* SERIJALA TVRTKE NOVALOGIC STEKLE SU VELIKU POPULARNOST NA PC-JU - U POSLJEDNJE SU SE ČETIRI GODINE PRODALE U VIŠE OD 2,6 MILIJUNA PRIMJERAKA. OVO JE PRVA *DELTA FORCE* IGRA NA KONZOLI, A USKORO BI NOVI NASTAVAK SERIJALA TREBAO IZAĆI I NA PS2 - ALI TO JE VEĆ POGLED UNAPRIJED.

BERISLAV JOZIĆ

Kad konkurencije nema, lako je tržištem vladati! No, prava se kvaliteta uvijek prepoznaje. Iako je vrhunskih igara na PlayStationu svaki mjesec sve manje, *Delta Force: Urban Warfare* izborio bi se za visoku ocjenu i da je izašao prije nekoliko godina, u zlatno doba PlayStationa. Savršeno dorađena u svakom elementu, ovo je igra koju svatko tko ima PSone mora imati, a ni vlasnici PS2 neće pogriješiti odluče li je zaigrati.

MOJA MALA NEMA MANE Počeo sam s pohvalama, što niti je moj običaj niti je dobro novinarstvo - u prvoj sam vam rečenici sve rekao pa dalje ne morate ni čitati. Ali čekajte - kad vam kažem kako sam došao do tog zaključka, još ćete brže odjuriti u trgovinu po igru.

Kao što ste vjerojatno shvatili iz naslova (ili najave u prošlom broju), u ulozi ste specijalca Delta Forcea na tajnom zadatku. Sami ste, ali opremljeni najmodernijim naoružanjem i opremom. Većina se akcije odigrava u zatvorenim prostorima - skladištima krijumčarene robe, laboratorijima, brodovima ili zrakoplovnim hangarima, a borit ćete se protiv terorista, švercera i zločinaca generičke vrste. Pogled na igru je iz prvog lica, a način igranja osim čiste borbe uključuje i šuljanje i izbjegavanje brojčano daleko nadmoćnijeg neprijatelja. Sve je to lijepo i već viđeno, zar ne, ali na PSoneu to nikad nije bilo ovako dobro napravljeno! Od grafike (dizajn nivoa, oružja i likova) preko animacije i svjetlosnih efekata, umjetne inteligencije protivnika i dobro smišljene priče do izvrsnih kontrola, brojnih oružja i atmosfere koja će vas u cijelosti uvući u igru - pravo remek-djelo.

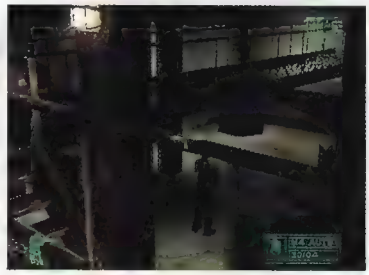
ŠTO SE NUDI Krenimo ispočetka. Svaki je FPS utemeljen na brzoj akciji i preciznim kontrolama. Brzina *Delta Forcea* je neupitna - igra se ni na trenutak

// PRIČA VRIJEDI TISUĆU RIJEČI /

Kolikogod ja igru nahvalio, znam da mi neki neće povjerovati dok stvarno ne pokažem kako to izgleda. Pa krenimo s prvom misijom, što nikome neće pokvariti užitak igranja, ali će mnoge, vjerujem, potaknuti da igru kupe.

MJESTO RADNJE: TIJUANA, MEXICO
CILJ MISIJE: zarobiti švercera oružjem i izvući iz njega informacije

Upadate u skladište, naći ćete se na prolazu iznad glavne površine odakle možete tiho poskidati stražare u prizemlju precizno naciljanim hitcima (vidi sliku). Nažalost, oni će vas relativno lako vidjeti i dići uzbunu. Zatim se morate probiti kroz hodnike (ponovno slika) i skladišta u kojima ćete susresti stražare (koji su opasniji) i obične šljakere (kojima će trebati dugo da vas naciljaju) do posljednje sobe u kojoj se skriva pokvarenjak. Boss nije neljudski monster ili golemi robot nego čovjek kao i svi drugi, koji pada od nekoliko pogodaka metkom - ali ne smijete u nj pucati. Umjesto toga, morate pobiti njegove tjelohranitelje, a potom u rupu u koju se zavukao ispaliti dimnu granatu, što će ga natjerati na predaju. Misija završena.



Prokleti alarm! Čim se oglasi, protivnici trče sa svih strana

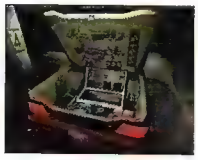
Eksplozije su malo kockaste po rubovima, ali su zadovoljavajuće glasne i šarene

WARFARE

ne usporava, čak ni kad se ekranom razlijevaju (izvrsno napravljene) eksplozije ni kad se istodobno borite protiv više neprijatelja. Što se tiče kontrole, ako ste već igrali neki FPS u kojem se koriste oba analogna sticka - jedan za pomicanje, a drugi za ciljanje - ne trebam vam ništa govoriti. Ostale tipke su također pametno iskorištene, primjerice digitalnim tipkama za kretanje mijenjate oružja ili uključujete različite vrste vizualnih filtera (primjerice noćni ili toplinski filter za lakše ciljanje u otežanim uvjetima). Postoje brojni načini kontrole i razine osjetljivosti kontrolera koje možete podesiti pa će svaki ljubitelj FPS-a bez imalo problema naći ono što mu odgovara.

Osim što su ugodne i dobro odgovaraju vašim željama, kontrole vam omogućuju da činite svašta – moći ćete se naginjati iza uglova, precizno ciljati svim oružjima (snajper vam daje još i mogućnost zuma) te bez problema i bez ikakvih prčkanja po izbornicima izvoditi radnje kao što su punjenje oružja, postavljanje detonatora, prisluškivanje radiokomunikacije protivnika i druge. Kao pravi komandos, morate se snaći na neprijateljskom teritoriju koristeći sve vještine koje su vam na raspolaganju.

OPREZ JE MAJKA PREŽIVLJAVANJA Bez obzira na gomilu mogućnosti i brdo naoružanja koje vam nudi, igra nije lagana, što ćete najbolje vidjeti pokušate li je zaigrati u *Quake*-stilu - trčeći hodnicima i ubijajući sve što se miče. Kao prvo, ciljevi u misijama često od vas traže da neke ljude ne ubijete, a kao drugo, protivnici će se na vaše veselo napucavanje brzo sjatiti sa svih strana i napuniti vas olovom. Za razliku od njihovih prijatelja u drugim igrama, nevaljalci u *Delta Forceu* su dovoljno pametni da preko radija pozovu pomoć, skriju se iza sanduka i drugih zaklona, a kad nalete na tragove neuobičajenih aktivnosti (mrtvi suborci, krv na podu, razbijena stakla), brzo pokreću uzbunu i pretražuju teren (što pomalo sliči *MGS-u*).



// ATMOSFERA SAMOĆE NA ZADATKU JEDNAKA JE ONOJ U METAL GEAR SOLIDU /

Općenito, po mješavini akcijskih i stealth elemenata (i ovdje je moguće skrivati tijela ubijenih protivnika), brojnom naoružanju i oružju te zanimljivim misijama, *Urban Warfare* prilično sliči *Metal Gaer Solidu*. No ipak, nešto nedostaje.

KRATKO I JASNO Ipak ću na kraju morati priznati da mi u *Delta Forceu* pomalo smeta niska razina interaktivnosti s okolišem, na što sam se navikao u drugim igrama. Svaka čast pojedinostima kao što su aparati za gašenje požara u hodnicima ili uključeni TV u stražarskoj sobi, ali kad zapucam u njih, želim da se razlete u komadiće! Ovdje toga nema, a kad smo već kod nabrajanja nedostataka, svakako treba spomenuti da nema bilo kakvog spomena o multiplayer igranju. Ali, čekaj malo. Ovo je ipak PSone i ne možemo od njega očekivati sve što imaju vrhunske (ne bilo koje - nego samo najbolje) PS2 igre. *Delta Force: Urban Warfare* definitivno spada među najbolje naslove na staroj konzoli, a posljednjih nekoliko redaka u kojima mu tražim mane više su pokušaj da ne ispadnem pretjerano propagandno raspoložen nego stvarno nabrajanje negativnih elemenata kojih igra zapravo - nema. Iznimne atmosfere, kontrole i grafike, *Urban Wartfare* će se igrati još mjesecima. Nemojte ga propustiti.

// OBVEZNI OKVIR /

U ovakvim igrama obvezno je popisati oružja, stoga se držim tradicije. Ipak, ovaj put to je malo lakše nego inače jer je riječ o stvarnim oružjima o kojima je lakše naći podatke nego o uobičajenim nailgunovima ili bacačima raketa.

Fragmentacijska granata - standardan dio opreme pješačkih snaga, opasna u radijusu od 4 metra

Claymore mina - namijenjena postavljanju na zemlju ili zid. Kad se aktivira izdaleka, rasipa 500 metalnih kuglica u polukružnom prostoru radijusa 50 m

MP5SD - utišana inačica jednog od najpopularnijih svjetskih automata. Nije potpuno tih, ali dovoljno da vas ne čuju vojnici udaljeni nekoliko soba od vas

MP5A3 - vrlo popularan automat koji često koriste američki marinci. Ima kundak koji se može izvući, čime se dobiva na preciznost (može se nabaviti preko Interneta)

MGL - lagan poluautomatski bacač 40-milimetarskih granata s bubnjem u koji stane 6 naboja praktičan je stroj za uništavanje. Oprez, granate se odbijaju o zidove

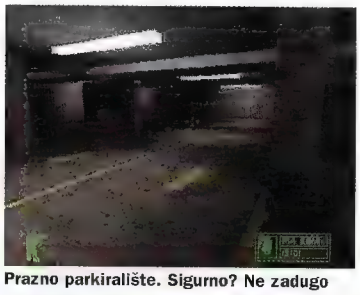
M249 - od 1982. prihvaćen kao službeni automat vojske SAD-a (naravno, u svojoj kategoriji), BAR inače možete iskušati u MOH: Frontline

Legendarni uzi - još uvijek omiljeno oružje terorista pa vas ne treba iznenaditi što se pojavljuje u ovoj igri

M82A1 - namijenjena snajperistima koji će njome ubijati protivničke snajperiste, zbog čega joj je velik domet, vrlo je precizna i nudi mogućnost automatske paljbe

M4 M870 i M4 M203 - kombinacija standardne Remingtonove puške, i to u dvije varijante - s automatom i s bacačem granata. Ovo svestrano oružje izvrsna je kombinacija kad treba pucati i ciljati primjerice dimnim granatama, a nemate vremena promijeniti oružje

Standardni pištolj s prigušivačem pomoći će vam da duže ostanete neprimjećeni i - živi


Prazno parkiralište. Sigurno? Ne zadugo

Hmm, hmm.. Uzi. Baš to trebam

DF: Urban Warfare

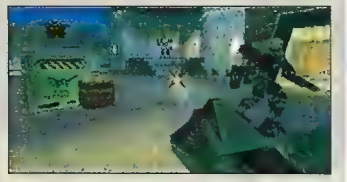
DOBRO	LOŠE
/ izvrsne kontrole i brzina / kvalitetna grafika / dobar AI	/ premala interaktivnost s okolišem / učitavanje nakon animacija / nema multiplayera

GRAFIKA	Izvrsno dizajnirani nivoi, nenadmašni efekti paljbe	9
ZVUK	Dobar govor, osrednja glazba i odlični efekti	7
IGRIVOST	Izvrsne kontrole i priča ne daju vam predaha	9
TRAJNOST	Nije preduga, ali ćete je odigrati nekoliko puta	7

Možda najbolji FPS za PSone. Šteta što nema multiplayera

PROPUSTILI STE... IGRAJTE

QUAKE 2
Izdavač: Id Software
Iako igrači PlayStationa ne oskudijevaju FPS-ovima, uvijek su se lomila koplja koji je najbolji. Pa čak da ovaj to i nije, s *Quakeom* ne možete pogriješiti. Ova konverzija s PC-ja izvedena je besprijekorno, igra je na 'matorn sivonji' brza, glatka i prepuna krvi i akcije kao i u originalu. Bez mnogo priče i zapleta, probijanje kroz pregršt velikih i dobro dizajniranih nivoa bit će pravi užitak za svakog imalo akcijski orijentiranog igrača, pa ni povremena učitavanja neće uspjeti narušiti opći dojam. Vizualno gotovo u rangu PC-predloška, s iznimno osjetljivim i preciznim kontrolama te efektnim oružjima koja su ponos ove igre (nail gun rocks, yeah!), *Quake 2* pravi je užitak samostalno igrati, a u multiplayeru je još bolji. Pomoću multitapa mogu ga igrati do četiri igrača na jednoj konzoli - naganjanje po hodnicima i napucavanje prijatelja toliko je zabavno da se *Quake 2* kao multiplayer iskustvo bez problema može mjeriti s nogometnim simulacijama.



Quake 2 je definitivno najbolja konverzija PC-igre na PlayStation te jedan od najkvalitetnijih FPS-ova na toj konzoli. Brz, vizualno gotovo bez ikakvih zamjerki, krcat mračnim i krvavim scenama, *Quake 2* je otac svih FPS-ova na PC-ju, a i na PlayStationu su sve igre tog žanra uvijek uspoređivane s njim ostavši često u toj borbi kratkih rukava.

COMMAND & CONQUER SERIJAL
Izdavač: Westwood
Iako je žanr strategija u stvarnom vremenu (real-time strategy, RTS) stvorio *Warcraft* (doduše, prva je bila *Dune 2*, ali to je povijest), Westwoodov *Command & Conquer* mnogima je sinonim za igre tog tipa. Osnovna ideja je jednostavna: s pogledom na bitku iz ptičje perspektive gradite svoju bazu skupljajući različite materijale, a na isti način proizvodite i jedinice kojima napadate protivnika. Od pješaštva preko tenkova do letjelica i specijalnih vozila s posebnim vrstama napada, ovisno o strani koju odaberete, sve će vaše jedinice imati drugačije značajke od protivničkih, stoga treba dobro osmisliti strategiju da biste pobijedili u misijama koje sve odreda imaju različite ciljeve. Na istoj ideji nastao je i *Red Alert*, nastavak *C&C-a*, koji se odvija u alternativnoj prošlosti u kojoj se nakon Drugog svjetskog rata nastavila borba protiv zapadnog i istočnog bloka.
Osnovna ideja i način igre *Command & Conquer* serijala možda i jesu zastarjeli i stotinu puta prežvakani, a grafika pomalo mutna zbog loše rezolucije, ali riječ je o klasicima u žanru, i rijetkim kvalitetnim primjercima RTS-igara na PlayStationu pa nećete pogriješiti ako ih zaigrate.

ALL STAR RACING

// ŽANR / UTRKE
// GODINE / 5-
// PROIZVOĐAČ / KUNG FU
// IGRAČI / 1-2
// IZLAZI / U PRODAJI
// IZDAVAČ / MIDAS GAMES
http://www.midasinteractive.co.uk

TANJA VITAS

Pred nama je još jedno ne baš previše maštovito ostvarenje namijenjeno sivoj konzolici čije su mogućnosti daleko veće negoli nam ih ova igra pruža. Kao što i naziv kaže, riječ je o još jednoj vožnji arkadnog tipa koja vas neće baš pretjerano oduševiti. Doduše, na samom vam se početku

može učiniti da je igra kvalitetna jer će vam na izbor biti ponuđena čak četiri tipa vožnje (Supercar Challenge, Classic Cars, Stockcar Frenzy, GT Racer). Čim stisnete jednu od njih, neke će vam stvari postati jasnije: izbor automobila je vrlo siromašan, a staze vrlo nemaštovite. Igra se po načelu gas do daske, izbjegavaj zidove i protivnike i pobjeda neće izostati (ako vam joystick ne bude radio probleme kao meni). Da je igra izašla prije četiri godine, grafikom i zvukom bili bismo više nego zadovoljni, no u današnje vrijeme sve se to doima jadnim i prilično smiješnim. Iz rečenog ste, nadam se, mogli shvatiti da igra ne donosi ništa novo, a kamoli spektakularno te će u njoj uživati samo oni koji imaju problema s ostalim vožnjama.

All Star Racing

GRAFIKA	4
ZVUK	4
IGRIVOST	5
TRAJNOST	3

Stvarno je smiješno da još uvijek izlaze igre poput ove

4

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2002

// ŽANR / NOGOMETNI MENADŽER
// GODINE / 12+
// PROIZVOĐAČ / ANCO
// IGRAČI / 1
// IZLAZI / U PRODAJI
// IZDAVAČ / UBISOFT
www.ubisoft.co.uk/alexf/

VEDRAN SANDIĆ

Stariji će se igrači pri spomenu tvrtke ANCO sjetiti mlađih dana i *Kick Off* te *Player Manager* serijala, nekoć vrlo popularnih na Atariju i Amigi. Zahvaljujući toj reputaciji te činjenici da su "najstarija" softverska kuća na Otoku, zaslužili su pravo na izradu novog menadžera koji nosi "slavno" ime Alexa Fergusona. Inačica za PSone je nažalost poprilično "osakaćena" u odnosu na onu koja će izaći za PC i PS2 (38 000 igrača, 5 europskih liga). Bez obzira na to, još uvijek nam ostaje "otočni" nogomet s 5 njihovih liga i bazom koju čini više od 5 000 igrača. Sve ono na što smo se navikli u nogometnim menadžerima, poput agenata, transfera, individualnih treninga, mnoštva različitih statistika i

Igra nudi mogućnost da odgledate cijelu utakmicu i izravno utječete na tijek same igre

analiza, postoji i ovdje. Ono što *Alex Ferguson s Player Menager 2002* izdvaja od konkurencije je mogućnost gledanja cijele utakmice i "intervenriranja" tijekom same igre.

A. F. Player Manager 2002

GRAFIKA	7
ZVUK	5
IGRIVOST	7
TRAJNOST	7

Odličan menadžer s mnoštvom statistika

7

Top ljestvica PSone // Najprodavanije PSone igre u EU

01	-	1	2002 FIFA World Cup	9
02	▲	3	Harry Potter - Philosopher´s Stone	32
03	▲	5	Scooby Doo and The Cyber Chase	29
04	▲	7	Monsters, Inc.	21
05	▲	6	Spider-Man 2: Enter Electro	35
06	▼	4	Dancing Stage Euromix	39
07	▼	2	Final Fantasy: Anthologie	6
08	▲	10	Pro Evolution Soccer	19
09	PP	-	Digimon World 3	1
10	▼	8	Simpsons Wrestling	66

* PP - prvo pojavljivanje

HOOTERS ROAD TRIP

// ŽANR /
UTRKE
// IGRAČI /
1
// GODINE /
5+
// IZLAZI /
U PRODAJI (NTSC)
// PROIZVOĐAČ /
UBI SOFT ENTERTAINMENT
// IZDAVAČ /
UBI SOFT ENTERTAINMEN
//INAČICA /
NTSC

http://www.ubi.com/US/Games/hootersroadtrippsx/

TANJA VITAS

Golih, nauljenih i brončanih ženskih tjelešaca nikad dosta, a slično je i s automobilima (barem što se muškog dijela publike tiče). I zašto onda okolišati i ignorirati proizvod 2 u 1 poput ovog. Pregršt sisatih djeva i brzih strojeva, i mislim da smo vrlo blizu ostvarenju sna...
... Ili se barem tako isprva činilo, jer je sam uvod obećavao doista mnogo, obilje pozamašnih poprsja, dobrih automobila, pa onda opet obilje duda u minijaturnim badićima. Kako da ne, da vam ne bi sve bilo tako lijepo servirano! Istina je, ima autića, ima i onog drugog, daleko važnijeg, ali će autića biti poprilično broj, dok ćete ono drugo dobivati na kapaljku...

IL' SU PRAVE, IL' SU SILIKONSKE... Ma ima ih svakakvih, uostalom dajte si malo vremena i truda pa ćete i sami vidjeti. Sama igra predstavlja jednostavnu arkadnu vožnjicu po sunčanim dijelovima Amerike od jednog do drugog Hooters restorana. Morate priznati, zadatak nije pretežak, pogotovo ako se uzme u obzir da nakon svake dobro odvožene staze slijedi filmić prepun Hooters razdraganih djevojaka.
Vožnja je doista i više nego jednostavna, osim vas na cesti je još samo nekoliko vozila. Iako poneka dolaze iz suprotnog smjera, mjesta strahu nema jer čak i najžešći frontalni sudar vašem prijevoznom sredstvu neće učiniti ništa (provjereno na mojoj koži).
I tako se lijepo vozikate uokolo, tu i tamo dobijete pokoji novi auto i odgledate obrazovni filmić.

Kao što se vidi iz priloženog, igra je i više nego jednostavna, a auti voze kud im drago...

VRLO JEDNOSTAVNO... je u ovoj igri gotovo sve. Grafika je za današnje pojmove i očekivanja turbojednostavna, da ne kažemo loša, ne donosi nikakve specijalne efekte, čak ni kod najžešćih sudara. Zvuk je nešto bolji, tijekom cijele igre moći ćete uživati u nekakvoj rok-glazbi koja dopire s autoradija, a moći ćete i sami izabrati stanicu.
Oni kojima Playboy nije dovoljan, ne preostaje ništa drugo negoli posegnuti za ovom igrom i uživati u dodatnom setu air- bagsa.

Nepobitan 'obll' razlog zbog kojeg ovu igru jednostavno ne smijete zaobići i vjerujte mi kad vam kažem da vas u njoj očekuje sasvim pristojan broj sličnih razloga...

Hooters Road Trip

GRAFIKA	3
ZVUK	6
IGRIVOST	6
TRAJNOST	5

Izobilje je najzdravije bilje, pa što ne bi bilo tako i sa sisama?

5

069

POWER PLAY: SPORTS TRIVIA

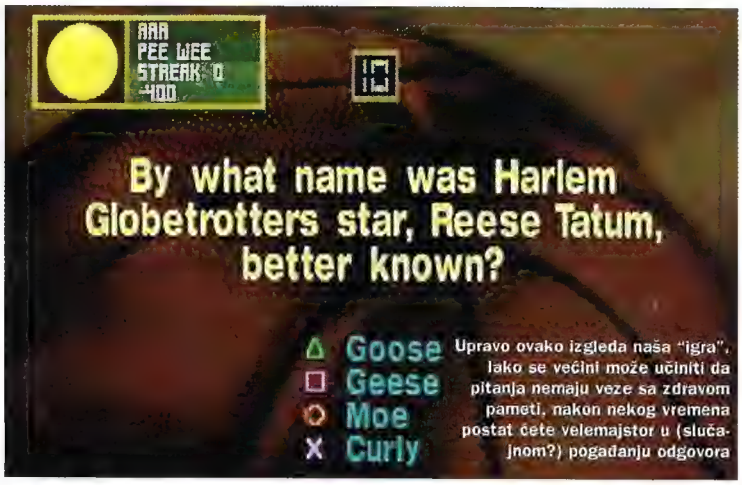
// ŽANR /
SPORTSKI KVIZ
// IGRAČI /
1-4
// GODINE /
12+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
UBI SOFT
// IZDAVAČ /
UBI SOFT
//INAČICA /
NTSC

http://www.ubi.com

TANJA VITAS

U posljednje se vrijeme siva konzola doista ne može pohvaliti pametnim, zanimljivim i dobrim igrama. Što su nam god servirali već je odavno viđeno i istrošeno do besvijesti. Za *Power Play: Sports Trivia* mogli bismo reći da predstavlja pomak nabolje samo ako ste dvadeset i četiri sata na dan pred malim ekranom i budno pratite sportove koji su zastupljeni u ovoj igri.

I MI KONJA ZA TRKU IMAMO... uzmemo li u obzir nedavno Svjetsko nogometno prvenstvo i sportski kviz koji se iz dana u dan vrtio, što bi ujedno bilo i najkraće objašnjenje dotične igre: pregršt pitanja o sportovima koji u nas baš i nisu pretjerano popularni i gledani. Pritom ne mislim da hrvatske žitelje bejzbol i američki nogomet ne zanimaju, no ruku na srce, dotični se nikad ne pojavljuju na našim TV programima. Stoga, spadate li u skupinu ljudi koji žele doznati i naučiti nešto više, nabavite ovu igru i bacite se na posao.
Nakon što je pokrenete, možete izabrati određenu ikonicu koja će vas predstavljati tijekom natjecanja. Slijedi izbor sportova: košarka, hokej, američki nogomet ili bejzbol, a na vama je izabrati onaj ili one o kojima ponešto znate ili pak želite naučiti nešto više. Ako odgovorite netočno (što je, s obzirom na postavljena pitanja, čest slučaj), konzolica vam prikazuje točan odgovor, a vi mirno prelazite na novo pitanje. Veliki je plus što možete igrati učetvero, pa će samim time i vaša bulažnjenja o određenoj tematici biti još zabavnija.
Vrlo je zgodno što zbog krivih odgovora ne padaju glave, nego će onaj pravi biti obilježen crvenom bojom, a vi ih onda kao svaki marljivi igrač zapisujete te potajno bubate napamet i poslije (mnogo, mnogo poslije) pokupite svu slavu. Ako želite žešći režim, izaberite mod u kojem je mogućnost krivih odgovora svedena na tri do pet mogućih pogrešaka.
Iako igra nije namijenjena našem tržištu, spada u malobrojne edukativne igre u kojima će neki osim engleskog naučiti i pokoju sitnicu iz svijeta sporta...



Power Play: Sports Trivia

GRAFIKA	6
ZVUK	6
IGRIVOST	8
TRAJNOST	8

Vrlo neobična igra uz koju će se moći zabavljati svi uzrasti

7

helpline_

DUGO TOPLO LJETO...

... je pred nama i uza sve ostale aktivnosti svatko će naći vremena za svoju omiljenu konzolu. A kad vrućina pritisne u rana popodneva, kad je trbuh pun, a zrak kipući, što je bolje nego se udobno zavaliti i riješiti posljednje probleme u omiljenoj vam igri. Naravno, uz našu pomoć. Kako će vam ovaj broj PSX-a morati biti dovoljan cijelo ljeto, natrpali smo ga savjetima, trikovima, rješenjima i odgovorima. Uživajte!

Vaši
Bero i Krešo

U OVOM BROJU NAĐITE ŠIFRE, SAVJETE, ODGOVORE I PROHODE ZA:

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
ARC THE LAD COLLECTION
BROKEN SWORD: THE SMOKING MIRROR
COMMAND AND CONQUER: RED ALERT
DEUS EX
DRIVEN
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
FINAL FANTASY 7
FINAL FANTASY 10
GRAND THEFT AUTO 3
LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2
LEGACY OF KAIN: SOULREAVER
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
MISTER MOSQUITO
PARASITE EVE 2
RAINBOW SIX
RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
RESIDENT EVIL: NEMESIS
SILENT HILL
SLED STORM
STAR WARS: RAACER REVENGE
SOLDIER OF FORTUNE
SYPHON FILTER
THE MUMMY RETURNS
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
WIPEOUT FUSION

FINAL FANTASY 7

Bero: Ah, nakon toliko vremena, evo opet jedno pitanje za *sedmicu*...
Krešo: Da, za sedmu od devet...
Bero: Sad već i deset, tako da ti nije baš neki vic. Dakle, jedan čitatelj pita kako pobijediti Materia Keepera koji mu zadaje goleme muke.
Krešo: Nema neki poseban način. Jedino ti možemo preporučiti da imaš ELEMENTAL MATERIA LIGHTNING u oklopu koja će te zaštititi od njegovih napada munjom. Mnogo se liječi i trebaš znati barem jedan način da izliječiš sve u skupini.

THE MUMMY RETURNS

Krešo: Stigla nam je poruka od jednog čitatelja, pita kako pobijediti posljednjeg neprijatelja, dakle Scorpion Kinga, u ovoj igri.
Bero: To je ono zeznuto, je l´ da? Moraš se neš´ posebno borit... a zar ti nisi već pisao o tome?
Krešo: Ma jesam, al´ možda čovjek nije pročitao. Dakle, moraš izbjeći prvi napad i povući se iza jednog stupa. Kad te pokuša dohvatiti, srušit će stup pa tada iskoristi njegovu trenutačnu konfuziju da ga opališ po repu i skriješ se iza idućeg stupa. Kad poruši sva četiri stupa, popet će se gore, a nekakvo će kamenje početi padati po sobi.
Bero: Pretpostavljam da sad treba trčkarati po sobi i izbjegavati ga.
Krešo: Da, dobro, dobro, hvala. Je l´ ja pišem ovo il´ ti?
Bero: Samo izvoli.
Krešo: Dobro. Dakle...
Bero: Samo sam htio pomoć.
Krešo: Dobro! Kad se on počne spuštati, ti se zaleti prema njemu tako da ga dočekaš i onda blokiraj te se izmakni i dođi iza njega - vidjet ćeš da mu je jedan dio obojan u plavo pa ga tu udari. Taj će ga udarac na trenutak paralizirati pa to iskoristi da ga udariš još nekoliko puta. Isto ponovi još dvaput. A onda, kad se opet spusti, ti lijepo dođi, blokiraj i pričekaj pravi trenutak. Moraš se izmaknuti baš kad on krene u napad jer će se zaletjeti. Ako si dobro tempirao, dobit ćeš priliku opaliti ga po obojanom dijelu i opet ćeš ga paralizirati. Još nekoliko udaraca i ponovi to još dvaput dok ne dođe Jonathan. Potom izvedi tu akciju još jedanput, ali umjesto da ga udariš, pokupi skeptar.

RESIDENT EVIL

Bero: Pa ljudima je valjda stvarno dosta *Resija*, odakle izvlačiš ta pisma?
Krešo: A što ja mogu kad pitanja stalno pristižu. Evo, Siniša nam je već jednom pisao, sjećaš se - nije znao otvoriti vrata s Lights Out igrom.
Bero: To je onaj kod kojeg nismo znali na koja vrata misli.
Krešo: Evo, ispalo je da misli na ta.
Bero: Na "ta" na koja mu nismo odgovorili prošli put. O.K. Što sad?
Krešo: Ništa, sam kaže da je mislio na ta vrata pa ako bismo mu mogli reći kako ih otvoriti.
Bero: O.K. Dakle, ovako. Tzv. Lights Out igra nema veze s pričom nego s logikom pa je pokušaj sam otvoriti ili se možda Krešo sjeća točnog rasporeda svjetla na početku?
Krešo: Ne sjećam se kako su raspoređena svjetla, ali moraš ih sva upaliti. Sjećam se da je hint bio 12:45 (dakle, tipkaj).

LEGACY OF KAIN: SOULREAVER

Krešo: Igor je zapeo u katedrali u potrazi za Zaphonom. Treba uništiti ona četiri kristala, a on ih je razbio tri, četvrti ne može.
Bero: Budući da ne znamo koje je koje zvono, možemo ti samo reći da dva trebaš razbiti otvaranjem bojlera.
Krešo: Zviždanje pare će uništiti kristale.
Bero: Druga dva se unište tako da spojiš kamene blokove (koji imaju rupe u sebi) tako da čine cijev.
Krešo: Što je prilično jednostavno, a u jednoj od tih dviju soba ćeš morati prvo pogurati blokove na pod.

BROKEN SWORD: THE SMOKING MIRROR

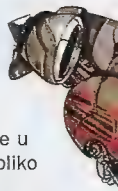
Bero: Stiglo nam je jedno pitanje iz Zadra. Marko je zapeo u muzeju nakon plaže.
Krešo: Da, vidim. Dakle, počni tako da iz torbice izvadiš ukosnicu.
Bero: Potom moraš pregledati sve izložbene ormariće.
Krešo: Onda razgovaraj s onim frajerom koji stoji tamo, znaš kak´ se zove, jedan od onih zaposlenih u muzejima... um...
Bero: Čuvar? Kustos? Čistač?
Krešo: Točno. Nakon njega, porazgovaraj s Oubierom, a kad on ode na telefon, frajer koji radi u muzeju će ti pokazati kamen. Uzmi ključ i pokaži mu ga te ga iskoristi na izložbenom ormariću pokraj telefona.
Bero: Otvori ormarić i uzmi nož pa razgovaraj s frajerom iz muzeja.
Krešo: Povuci zastor i nož upotrijebi na vratima.

SYPHON FILTER

Bero: Jedan čitatelj ima pitanje vezano uz petnaesti nivo.
Krešo: Vidim da je *viral scannerom* našao tri trupla, ali ne zna što treba raditi.
Bero: Vrlo je jednostavno. Moraš doći do kutije u kojoj je truplo i postaviti odašiljač na nju. To radiš tako da stisneš △ (ili neku drugu tipku ako si mijenjao default tipke).
Krešo: Nakon toga jednostavno izađeš, malo se boriš s nekim ljudima i pobjegneš prema prozoru iduće zgrade.
Bero: Naravno, nakon što si postavio odašiljače na sve tri kutije.

SILENT HILL

Krešo: Evo dvaju pitanja vezanih za tvoju omiljenu igru. Borisa zanima može li se spasiti Lisa Garland te kako i gdje se potući s Kaufmanom oko boce.
Bero: Što se tiče spašavanja, možeš spasiti samo Cybil tako da je izliječiš protuotrovom koji pronađeš u bolnici. Tučnjavu s Kaufmanom vidjet ćeš ako se prije odlaska do svjetionika (starica, tuneli, zabavni park - borba s Cybil) zaputiš u Annie´s bar, gdje trebaš pokupiti ključ i papirić. Potom pođi do hotela "Indian Runner". Idi do sobe broj 3 i upotrijebi šifru s papira (0473) da uđeš. Unutra pročitaj šifru s papirića na zidu (0886), ključem koji nađeš u ladici otključaj sef pa idi do "Haerbey Inna". Pokraj njega su vrata koja također trebaš otvoriti šifrom te pokupiti magnet. Pogledaj motor u garaži, idi u dvorište pa nađi sobu 3 i uđi unutra (imaš ključ). Pomakni sanduk i pogledaj mjesto gdje je ležao, upotrijebi magnet i sad kad imaš ključ za motor, idi i upali ga. Slijedi natezanje s Kaufmanom.



GRAND THEFT AUTO 3

Bero: Stiglo je pismo od Saše u kojem pita... pa zapravo nekoliko stvari u vezi *GTA3*.
Krešo: Reci, što ga je toliko zaintrigiralo?
Bero: Prvo, pita postoje li drugi gradovi i još kakve šifre osim onih koje smo objavili?
Krešo: Ne sjećam se više svih šifri koje smo objavili. Mi objavljujemo samo one koje provjerimo i odlučimo da će koristiti čitateljima. Što se tiče drugih gradova, nema ih, ali postoje tri otoka.
Bero: Baš mu je to drugo pitanje, naime kako prijeći most?
Krešo: Pa reci čovjeku da će se most poslije popraviti, neka sluša radio. On samo treba rješavati misije i kad dođe do određenog mjesta u priči, otvorit će mu se put za nove lokacije.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Bero: Jasna je zapela na nivou Citadel Gate. Ne može proći pokraj onog zmaja i ne zna što učiniti.
Krešo: Ako si se prošetala i skakutala svugdje gdje možeš, primijetila si ručke označene rimskim brojkama. Trebaš ih povući ovim redoslijedom...
Bero: Prvo broj dva, pa četiri, potom tri i onda...
Krešo: Jedan! Otvorit će ti se prolaz, a poslije ćeš doći i do rupe u koju trebaš ubaciti polugu te je povući kao ručku.
Bero: Sve u svemu, ne trebaš se boriti sa zmajem nego idi ovim putem i obići ćeš ga kroz tunel.

RESIDENT EVIL: NEMESIS

Bero: STARS...
Krešo: Dakle, dobili smo još jedno pitanje za *Resident Evil*, ovaj put za treći nastavak. Nepotpisani je čitatelj došao do dijela gdje je u bolnici s Carlosom i treba naći serum za Jill.
Bero: STARS...
Krešo: Hmmm. Dakle, našao si jedan, ali ga ne možeš dati Jill. To je zato što moraš naći dva. Jedan se zove Medium Base, trebaš ga staviti u stroj, a onda ga i uključiti. Pokazat će se mjerači koje trebaš izjednačiti pa pokušaj to sam ili pak stisni treći, a potom prekidač A.
Bero: STARS...
Krešo: Di mi je magnum? Znači, pokupi epruvetu koja izađe i idi na četvrti kat. U jednoj sobi je mrtvo tijelo s papirom

STAR WARS: RACER REVENGE

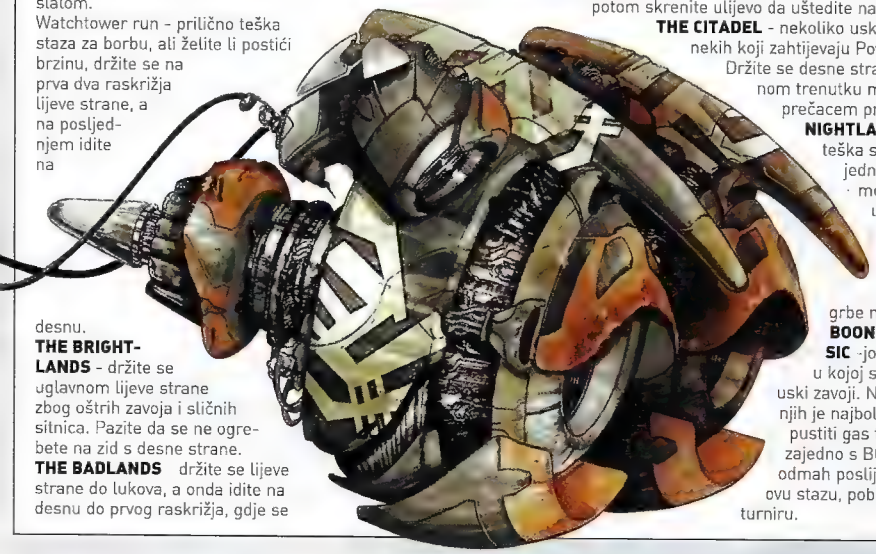
Uz silu (i nekoliko šifri i savjeta) do konačnog cilja...

Pregledajte šifre, savjete za staze, objašnjenja za tajne likove i ostale sitnice te uživajte u brzini cijele igre. Nadam se da ćemo vam biti od pomoći. May The Force be with you.

STAZE

Iako svih trinaest staza ima neku posebnost, BOOST će vrijediti na svima. Uvijek ga koristite i nikad nemojte pustiti da se ohladi do kraja.

THE MOS ESPA OPEN - držite se desno, uvijek desno i bit će vam lakše. Pazite da se ne zabijete u dine.
Soro Suub Facility - držite se desne strane sve dok ne prođete oštri zavoj iza tunela, a tada se prebacite na lijevu da biste izbjegli mali tunel koji bi vas mogao usporiti. Kad ste u velikom tunelu, možete nanijeti mnogo štete neprijateljima ako vozite po stropu, a onda se zaletite dolje u njih.
OROTORU G'AM - desna strana. Opet desna strana i pazite se stupova u unutrašnjem dijelu. Najbolje je jedan prijeći s lijeve strane, a drugi s desne itd., kao slalom.
Watchtower run - prilično teška staza za borbu, ali želite li postići brzinu, držite se na prva dva raskrižja lijeve strane, a na posljednjem idite na desnu.
THE BRIGHTLANDS - držite se uglavnom lijeve strane zbog oštrih zavoja i sličnih sitnica. Pazite da se ne ogrebete na zid s desne strane.
THE BADLANDS držite se lijeve strane do lukova, a onda idite na desnu do prvog raskrižja, gdje se ponovno prebacite na lijevu. Preporučujem da se te strane držite kroz cijelu utrku, inače ćete izgubiti na vremenu.
THE BALLAST COMPLEX - idite više-manje svojim putem. Jedino preporučujem desnu stranu na početku da biste mogli ući u tunelčić na toj strani. I na kraju se također trebate držati uz lijevi zid da se lakše popnete.
RUINS OF CARNUSS GORGULL - držite se uza zidove prije skretanja te idite ulijevo na trećem raskrižju.
SERRES SARRANO - na ovoj su stazi dva skoka vrlo važna. Kod prvog je samo važno da se ne zabijete u zid, a kod posljednjeg da sletite na stazu jer ćete inače izgubiti prilično vremena doskočite li iznad ili ispod.
THE GRAND REEFS - na početku dajte gas do daske, tako da praktički preletite most, a u četvrtom dijelu s vodom, kod znaka za desno, idite desno preko mosta do vode i potom skrenite ulijevo da uštedite na vremenu.
THE CITADEL - nekoliko uskih zavoja i nekih koji zahtijevaju Power Slide. Držite se desne strane jer u jednom trenutku možete prečacem preko vode.
NIGHTLANDS - prilično teška staza u kojoj jednostavno morate raditi uske zavoje. Držite se uza zid prije svakog zavoja i pazite na grbe na stazi.
BOONTA EVE CLASSIC -još jedna staza u kojoj su potrebni uski zavoji. Na nekima od njih je najbolja taktika pustiti gas te ga dodati zajedno s BOOSTOM odmah poslije. Završite li ovu stazu, pobijedili ste u turniru.



USE THE FORCE

Da biste mogli uključiti šifre, prvo morate postaviti rekord za najbolji krug, za najbolja sva tri kruga i za najviše KO, a potom kao ime upisati NO TIME. Evo šifri koje ćete dobiti:
Na glavnom izborniku držite L1 + L2 + R1 + R2 i stisnite →, ←, →, ←, ○, □, ○, □ da biste otvorili sve staze.
Ako želite igrati na *hard* modu, u glavnom izborniku držite L1 + L2 + R1 + R2 te stisnite △.
Ako želite otvoriti sve slike, držite L1 + L2 + R1 + R2 u glavnom izborniku, a potom stisnite →+ □+ ←+ ○+ ↓+ ⊗+ ↑+ △.

LIKOVI

U igri možete otvoriti još neke likove osim onih osam s kojima počinjete. Za zasjenčane likove trebate završiti prve četiri staze, nakon čega ćete, pobijedite li na idućih devet staza, otvarati njihove favorite. Za dodatnih pet tajnih likova trebate prvo ispuniti neki uvjet te pobijediti jednu utrku u turniru.
YOUNG ANAKIN: morate dobiti najbrže vrijeme za krug na svakoj stazi.
SEBULBA (EPISODE 1): završite sve staze u turniru prvi kao običan Sebulba.
WATTO: morate dobiti najbolje vrijeme za utrku (sva tri kruga) na svim stazama.
DARTH MAUL: potreban vam je najbolji KO na svim stazama.
DARTH VADER: prvo morate otvoriti Young Anakina, Wattoa i Darth Maula, a potom s jednim od njih završiti turnir.

SAVJETI

Ne mogu vam dati nikakve posebne savjete za samu vožnju jer tu presudnu ulogu imaju refleksi i praksa, ali vam zato mogu dati nekoliko savjeta vezanih uz popravljanje i razbijanje protivnika. Prilikom popravljanja vrlo je važno ne izgubiti mnogo na brzini, pa stoga prije nego što počnete, pritisnite BOOST, a potom i gumb za popravljanje. Budete li držali oba gumba stisnuta sve dok se dovoljno ne popravite, primijetit ćete da ste izgubili mnogo manje na brzini nego da ste išli bez BOOSTA.
Što se tiče razbijanja protivnika, to je vrlo važan dio igre jer morate skupiti dovoljno KO-a da biste poboljšali svojeg igrača. Najbolje je izabrati jednog neprijatelja i fokusirati se na nj sve dok ga ne uništite. Trebali biste uništiti dva protivnika u prvom krugu i još jednog što prije u drugom tako da još stignete osvojiti prvo mjesto. Odlučite li se fokusirati na jednog protivnika, katkad ćete ga trebati pričekati i zabiti se u nj, najbolje u samu kapsulu, ne u motore, i to sa strane.

(zapamti šifru na papiru), a u drugoj moraš pomaknuti kabinet na određeno mjesto - isto ono na kojem se nalazi u prethodnoj sobi.
Bero: STARS...
Krešo: Siguran sam da je ovdje negdje... Sef koji se pojavi otvori pomoću šifre, a potom izvadi drugi sastojak. Oba pomiješaj i dobio si serum za Jill pa...
Bero: STARS!
Krešo: Aaaahh!!

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Bero: Pa zašto stalno stižu pitanja za *Resident* serijal? Već je bilo i rješenja i odgovora, a i to su već nešto starije igre?
Krešo: A, kak´ je tek meni? Čini se da nitko ne čita rješenja!
Bero: Što da im radimo? Evo, jedan pita kojim redoslijedom pritiskati gumbe ispod slika.
Krešo: Ah, ako baš nisi vidio rješenje, niti pročitao odgovor ili barem pokušao sam skužiti, evo ti redoslijeda. Dakle, slika žene, čovjek s dvoje djece, crvenokosi čovjek sa čajnim servisom, slika čovjeka s plavim i bijelim tanjurom, slika čovjeka s knjigom, čovjeka sa sviječnjakom te velika slika.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Krešo: Ne samo da ljudi ne čitaju rješenja nego i kad ih čitaju, kao da ih ne čitaju!
Bero: Što? Kako?
Krešo: Drago nam je poslao pismo, kaže da je zapeo u laboratoriju (znači, igra s Edwardom), kliknuo je tri prekidača i poslušao vrpcu, i ne zna kako dalje.
Bero: A kakve to veze ima s tvojim rješenjem? I nadasve humorističnom dosjetkom o čitanju - nečitanju?
Krešo: Pa, kaže da zna da je bilo rješenje, ali nije bilo dovoljno detaljno! Ja ne pišem detaljna rješenja kako ljudima ne bih pokvario užitak igranja, ali se uvijek može vidjeti što se i gdje treba učiniti!
Bero: Da, vidim. Evo, iskopao sam to tvoje rješenje i doista dobro izgleda.Onako, šareno je i to...
Krešo: Dakle, kad te žena nazove na radio, slijedi njezine upute i uključi tri prekidača - to jesi! Pročitaj papir na stolu i onda idi po vrpcu pa je preslušaj - i to jesi! Vrati se do dvojih vrata (sad si onuda prošao, jedna su bila zaključana) pa otključaj ona koja su zaključana i prođi. Nakon razgovora prođi kroz vratašca u krovu... Što ne znaš?
Bero: Možda kako otključati vrata?
Krešo: Ako je dosad sve lijepo napravio, može ih otključati.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Krešo: Katkad mi je žao što ova "mlađa" generacija, u koju ubrajam sve koji su upoznali igre preko PlayStationa, nije vidjela neke starije igre još s AMIGE i COMMODORA. Recimo, kako su mogli staviti četvrti nastavak serijala na konzolu a da nisu prenijeli prva tri? O kvaliteti trećeg i četvrtog ne želim govoriti, ali kako su to lijepa vremena bila...
Bero: Dok moj brat luta po stazama prošlosti, ja ću se pobrinuti za Tihomirovo pitanje. Naime, traži bronČanu kapu i zanima ga kako pobijediti Marca de Polloa. Da bi ga pobijedio, moraš staviti ono ljepljivo na losion, a potom skakati i razgovarati sa sucima. Dok skačeš, moraš nositi šiljastu kapu, nakon razgovora s hipisucem saznat ćeš da moraš imitirati Marca, a kad porazgovaraš s mrzovoljnim sucem, spomenut će svoju ženu pa mu pokaži Stanovu brošuru. Za bronČanu kapu moraš razgovarati s kapetanom broda (onog koji je pucao po tebi) i saznati da jedna papiga uvijek laže, a druga govori istinu. Nabavi malo groga te kad budeš na plaži, pozovi ih te jednoj daj grog. Već nakon nekoliko pitanja skužit ćeš koja govori istinu, a koja laže pa onda istinozborku ispitaj gdje je kapa. Kad nađeš kamen ispod kojeg je kapa, stavi lutke na kamen da bi je mogao pokupiti...

PARASITE EVE 2

Krešo: Stiglo nam je jedno pismo od Sandija iz Slovenije. Zapeo je u Dryfieldu, kad izađe iz dućana (nakon što je prošao kroz bunar). Ne može proći kroz jedna vrata, pretpostavlja da treba nekakav alat, ali nije siguran što i kako.
Bero: Sve pretraži, pročitaj poruku na zidu i pogledaj ormar u drugoj kući. Sad se vrati do Garyja i razgovaraj s njim.
Krešo: Dopustit će ti da koristiš njegov alat, pa uzmi što ti treba i...

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Nijemci napadaju STOP Pattersone, ti si naša posljednja nada STOP Koristi sva raspoloživa sredstva STOP Neprijateljski stožer mora pasti STOP

1. MISIJA – D-DAY

YOUR FINEST HOUR

Prvo što morate učiniti je doći do kapetana (pokraj desantnog broda), a potom spasiti četvoricu ljudi tako da, kad dođete do svakog od njih, raspalite po obližnjem bunkeru dok se ne prekine neprijateljska vatra. Susretnite se s ostatkom ekipe pa zatim nađite i zaštitite inženjera pucajući po obližnjem tornju. Opet krenite do kapetana, a potom prođite preko minskog polja. Najlakše je ići ukoso od jednog kratera do drugog. Na kraju se riješite nekoliko neprijatelja, sjednite za mitraljez i uništite druga dva gnijezda te poubijajte sve neprijatelje koje vidite. Nakon toga se vratite na plažu i pričekajte da vaši ljudi prijeđu minsko polje.

INTO THE BREACH

Probijte se do bunkera i unutra ubijte sve neprijatelje, ali budite oprezni - naginjite se kad ste iza uglova i uzmičite paljbi. Metkom uništite svaki radio na koji naiđete. Pred sam kraj vidjet ćete svojeg kapetana kako se rješava neprijatelja te vam nešto dovikuje. Uzmite dimnu bombu i pričekajte da se pojavi crvena oznaka te je ondje bacite. Nakon toga jednostavno pobjegnite kroz vrata.

2. MISIJA – A STORM IN THE PORT

SEASIDE STOWAWAY

Razbijte kutije i pokupite sve što možete te nastavite dalje do mitraljeza kojim ćete lakše poubijati okolne neprijatelje. Nastavite dalje ubijajući usput neprijatelje dok ne prijeđete most i naiđete na tenk. Možete sjesti za obližnji mitraljez ili ga pak uništiti s nekoliko granata. Nastavite dalje i sjednite za mitraljez u crkvi te počistite Nijemce koji se pojave na cesti. Nastavite dalje. Na jednom ćete mjestu morati pokupiti papir sa zida te poći do obližnje crvene bačve. Pogodite je - napravit će rupu u zidu, te nastavite dalje. Naići ćete na sanduk bez poklopca, uvucite se unutra.

SPECIAL CARGO

Izađite iz sanduka kad čujete da se netko žali na težinu. Sredite sve neprijatelje i okrenite ventile prije nego krenete u sobu s crvenim svjetlom. Ondje nađite crveno označeno mjesto i upotrijebite akciju. Krenite dalje, morat ćete pogoditi ventil da biste otvorili jedna vratašca, te postavite bombe na lijeva torpeda. Nastavite dalje (proći ćete kroz sobu iz koje ćete poslije izaći s nivoa) te uništite radio. Morate naći još jedno mjesto gdje ćete postaviti bombe (akcijom) i pokupiti jednu knjižicu. Nakon toga izađite iz nivoa.

EYE OF THE STORM

Nađite kutiju sa snajperom te počistite sve neprijatelje (pazite da oni na brodu ne dođu do mitraljeza na provi). Nastavite dalje ubijajući sve Nijemce koje sretnete. Morate doći na onu stranu vlaka gdje su ljestve pa se po njima popeti na krov te produžiti do vratašca. Ondje ćete naći mnogo naprijatelja. Riješite se i njih i alarma te produžite do triju parkiranih automobila. Postavite bombu na svaki te krenite kroz nastali prolaz. Morate naći sobu u kojoj je neprijatelj (ubijte ga) i komad papira (uzmite). Izađite i (pazite se novih neprijatelja) nađite parkirani auto te postavite bombu na nj. Preko sanduka doskočite na srušeni toranj te pobjegnite po njemu. Trčite dok ne završite nivo.

A CHANCE MEETING

Poubijajte sve neprijatelje koje možete naći pa ćete prije ili poslije naći garažu koja će se otvoriti - tada možete nastaviti. Dođite do sobe u kojoj možete ubiti jednog znanstvenika, ali najvažnije je postaviti tri bombe na turbine. Nastavite dalje dok ne dođete do sobe u kojoj je još jedan znanstvenik i planovi koje trebate pokupiti. Krenite dalje, do sobe sa zrakoplovom, a kad je počistite, nađite ulaz u ventilaciju. Morate ga pogoditi da biste ušli, a na drugom kraju vam treba još jedan metak da izađete. Sredite sve neprijatelje i nađite alarm te ga uništite. Povucite obližnji prekidač pa nastavite čistiti područje. Kad budete mogli, probijte se do podmornice i ondje sjednite za veliki mitraljez. Njime prvo poubijajte sve neprijatelje, a onda raspalite po cisternama koje se vide kroz otvorena vrata. Nakon toga idite na drugu stranu podmornice, gdje možete postaviti eksploziv, te krenite kroz vrata gdje su bile cisterne pa do izlaza s nivoa.

3. MISIJA - NEEDLE IN A HAYSTACK

ROUGH LANDING

Probijte se do tenka pa pričekajte prijatelja da dođe i uništi ga. Nastavite li dalje preko mosta, naći ćete još jednog prijatelja. Nastavite do drugog tenka, koji će također jedan od vaših uništiti, pa prijeđite preko još jednog mosta. Kad dođete do idućeg, idite u malu stračaru gdje je vatrica i pokupite kerozin. Sredite vojnike i pustite drugog vojnika da uništi tenk pa idite dalje. Trebate srediti sve neprijatelje i tenkove koje nađete, a ja vam preporučujem da za tenk preko rijeke upotrijebite bazuku. Idite dok vas ne napuste vaši prijatelji pa dođite do sijena pokraj vjetrenjače. Zalijte ga kerozinom i zapalite te sredite neprijatelje.

THE GOLDEN LION

Sredite neprijatelje i probijte se do garaže. Unutra ćete naći neke alate, a onda se prvo uputite do haube automobila i iskoristite ih. Potom idite do triju automobila parkiranih u drugoj prostoriji. Prvo idite do krajnjeg desnog te čučnite sprijeda i upotrijebite alat, kod srednjeg idite iza i otvorite ga, a da sabotirate lijevi, otvorite haubu. Vratite se do mosta i krenite desno od blokade pa ćete se sresti sa svojom vezom. Zaletite se naprijed i sredite sve neprijatelje te sabotirajte tri obližnja automobila. Vratite se do kamiona i uđite iza. Kad stane u idućem području, ponovite isto, a kad još jednom stane, ubijte sve neprijatelje i prođite kroz vrata lijevo od kamiona. Maknite zasun s vrata da kamion može proći pa se popnite u nj. Kad opet stane, ubijte neprijatelje, sabotirajte kamion s rubljem i iz njega pokupite odoru. Sabotirajte obližnji auto i uđite u kamion. Uskoro će se stalno zaustavljati pa vi samo izađite i poubijajte sve neprijatelje. Probijte se do plavih vrata i uđite u bar. Platite klaviristu te se popnite po stubama te prođite kroz lijeva vrata. Dođite do ruba i srušite tri piva - započet ćete tučnjavu. Spustite se dolje i idite do čovjeka za stolom u stražnjem dijelu. On će otvoriti vrata pa vi samo prođite i uđite u kamion.

OPERATION REPUNZEL

Možete se praviti da ste Nijemac ili ubijati neprijatelje. U svakom slučaju, trebate naći sobu s ključevima na zidu i uzeti ih. Prođite kroz sva prije zaključana vrata dok ne dođete do dvorišta. Popnite se stubama i uđite u veliku prostoriju na dva kata. Nastavite tuda dok ne ugledate pijanca - to znači da je u blizini slika na kojoj je svjetlo. Pretražite je da dobijete kartu. Prođite kroz vrata i nastavite sve do sobe s biljarskim stolom. Pogodite sat na zidu i dobit ćete dokumente. Sad se vratite do sobe s ventilom te prođite kroz tajna vrata i porazgovarajte s djevojkom. Popnite se stubama i upotrijebite akciju na zidu. Prođite kroz druge police za knjige u novi tajni prolaz te produžite do polica za knjige. Ondje izađite i sredite neprijatelje. Jedan od njih ima ključeve, uzmite ih te otvorite obližnja zaključana vrata. Ostavite tu prijatelja te počistite područje pa se vratite po njega i hodajte dok ne dođete do balkona iznad kamiona. Kad se vaš prijatelj nasloni, gurnite ogradu da padne, a vi skočite u sijeno na kamionu. Potom uđite u kamion i završili ste misiju.

4. MISIJA - SEVERAL BRIDGES TOO FAR

NIJMEGEN BRIDGE

Na ovom nivou štedite streljivo jer ga nemate previše, a neprijatelja je mnogo. Morate deaktivirati osam bombi ispod mosta. Četiri s jedne strane, četiri s druge. Budite oprezni, gledajte na sve strane i vidjet ćete ih, a možda i čuti. Idite na drugu stranu mosta pa cestom dok ne vidite auto, slijedite ga. Uskoro ćete doći do mjesta gdje se zabio - sredite vozača, pa nastavite dalje cestom do protuavionskog bunkera. Uđite i sredite sve neprijatelje u njemu te se probijte prema gore, gdje treba uništiti veliku crvenu bačvu. Izađite i idite u kamion crvenog križa.

YARD BY YARD

Potpuno uništenje! Samo idite i ubijajte. Uništite sva mjesta gdje su se Nijemci utaborili na cesti i uništite tenk na koji ćete naići. Probijte se i kroz neprijateljsku bazu, ubijte još neprijatelja, uništite još jedan tenk te nađite radio i uništite ga. Sad izađite i hodajte do kraja nivoa.

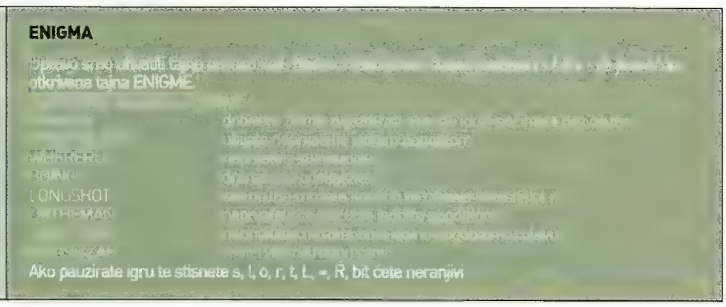
ARNHEM KNIGHTS

Porazgovarajte sa svojom vezom te sredite neprijatelje u ovom području. Popnite se i prođite po lijevoj strani velike hrpe na cesti pa sjednite na mitraljez. Sredite sve neprijatelje i tenk pa nastavite dalje. Nakon još šetkanja i ubijanja neprijatelja doći ćete do stuba koje će vas odvesti na drvenu platformu s koje možete poskidati sve Nijemce koje vidite dolje - a oni su "Panzerscheck squad". Skočite dolje te hodajte i ubijajte sve neprijatelje redom, uništite još jedan tenk (preporučujem granate, ali vi upotrijebite što god hoćete). Produžite dalje, prođite kroz vrata i sretnite se sa svojom vezom da završite misiju.

MEDALJE

Ako ste dovoljno dobri, dobit ćete medalju koja će vam otvoriti nek' filmić. Ukupno ih možete dobiti 6 - jednu za svaku misiju. Medalju dobivate ako na svim nivoima u misiji dobijete zlatnu zvijezdu. Zvijezdu? Da, postoji brončana, srebrna i zlatna zvijezda, a evo kako ćete do njih doći:
završite li nivo - dobivate brončanu zvijezdu, završite li nivo i pritom ubijete 95% ili više neprijatelja - vaša je srebrna zvijezda, a zlatnu ćete dobiti isto kao i srebrnu, ali vam mora ostati 75% ili više energije.

ENIGMA



5. MISIJA - ROLLING THUNDER

ON TRACK

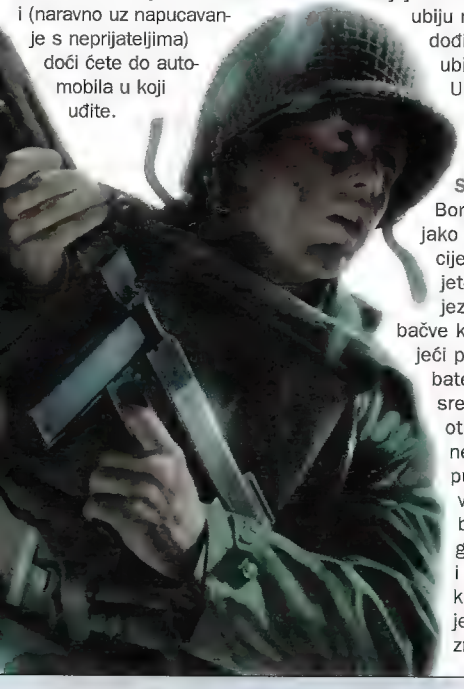
Uzmite odoru s kreveta i papire sa stola. Dok možete, pretvarajte se da ste Nijemac i pokažite papire svima koji vas traže. Uđite na kolodvor te prođite kroz vrata u stražnjem dijelu. Kad dođete do kontrolne sobe, pogodite obje ploče s kontrolama. Potom se spustite dolje i uputite se do vlaka te uđite unutra. Neke vojnike trebate ubiti, a neke možete izbjeći - kako god želite.

RIDING OUT THE STORM

Vrlo jednostavan nivo jer ste u vlaku. Trebate se samo probiti do sobe s radijom i uništiti ga. Potom nastavite dok ne ugledate Nijemca u crnom kako bježi i šalje neke vojnike na vas. Sredite ih i uzmite aktovku te otvorite vrata vlaka da vidite kako onaj u crnom bježi.

DERAILED!

Trebate se probiti do velikih vrata kroz koja ćete ući u dvorište za vlakove. Na putu ćete sresti podosta neprijatelja koje treba srediti, ali čuvajte se bunkera (jedan vrlo opasan je na samom početku). Pokušajte ih uništiti tako da ubijete sve one koji su unutra prije nego prođete ispred njih. U dvorištu poubijajte neprijatelje te utrčite u središnju zgradu. Popnite se na kat i nađite tri ručke. Morate pomaknuti lijevu i desnu u donju poziciju, a srednju u gornju. Izađite te idite u kućicu, gdje pokupite bombe. Lijevo od kućice je vlakić kojim trebate produžiti do idućeg područja, gdje poubijajte sve neprijatelje i postavite jednu bombu na vrata da možete dalje. Doći ćete do stanice za gorivo pa ondje ubijte obližnje stražare, uništite bačve i postavite bombe na dvije cisterne. Krenite prema drugim cisternama i postavite i ondje bombu (na lijevu). Sredite sve neprijatelje koji se pojave pa uđite u vlakić i vozite se njime sve dok se ne zabije. Krenite lijevim tunelom i (naravno uz napucavanje s neprijateljima) doći ćete do automobila u koji uđite.



6. MISIJA - THE HORTEN'S NEST

CLIPPING THEIR WINGS

Prvo se prošećite te nađite oružje i fotoaparat. Nedaleko od mjesta gdje je kamera su vrata koja vode do streljiva. Vratite se do vrata koja su prije bila zaključana (sada neprijatelji izlaze) te uđite i nastavite dalje. Proći ćete kroz kuhinju i doći do mjesta gdje je nekoliko stražara pokraj tunela pa upotrijebite akciju na lijevoj tipki. Krenite kroz tunel i do sobe sa znanstvenicima. Sredite ih pa fotografirajte bijeli papir. U susjednim sobama su još četiri takva papira koja treba fotografirati, a soba u kojoj je posljednji papir također sadrži planove - uzmite ih. Nastavite dalje dok se ne nađete u tvornici, slijedi borba i skrivanje među strojevima. Kad ih sve sredite, nastavite dalje dok ne dođete u sobu sa znanstvenikom. Vidjet ćete ventil i mjerač - upotrijebite akciju nekoliko puta na ventilu dok mjerač ne bude na maksimumu te stisnite gumb ispred sobe. Sada krenite kroz tu rupu i probijte se kroz mnoštvo neprijatelja do kraja nivoa - jednog vagoneta.

ENEMY MINE

Vrlo zabavan nivo. Samo se vozite vagonetom kroz rudnik i pucajte po svim neprijateljima koje ugledate.

UNDER THE RADAR

Krenite ubijajući neprijatelje. Desno od stuba su bombe, pokupite ih. Idite dalje i uđite u prvu radarsku stanicu. Ubijte neprijatelja i postavite bombu te izađite i sredite obližnje neprijatelje. Prođite kroz novonastalu rupu te produžite prema drugoj radarskoj stanici. Usput ćete ubiti dosta neprijatelja, a za jedan bunker preporučujem raketu. U drugoj stanici također ubijte čovjeka i postavite bombu, izađite i pričekajte te se vratite i prođite kroz rupu. Probijajte se dalje pazeći da vas ne ubiju neprijatelji s tornjeva, te dođite do prostorije u kojoj ubijte čovjeka za radijom. Upotrijebite ga, izađite i krenite prema posljednjoj sobi.

STEALING THE SHOW

Borba u prvoj prostoriji nije jako teška, morate se samo cijelo vrijeme micati, ne smijete koristiti mitraljezna gnijezda, trebate pogoditi sve bačve koje eksplodiravaju te pobjeći po energiju čim je zatrebate. Uđite u drugi hangar i sredite neprijatelje te, kad otpočne posljednja borba, ne ulijećite nego iz kuta pucajte po vojnicima i bačvama da smanjite njihov broj prije negoli krenete za glavnim neprijateljem. Kad i njega ubijete, zapravo, kad padne, sredite ga još jednom. Potom idite do zrakoplova, uđite i...

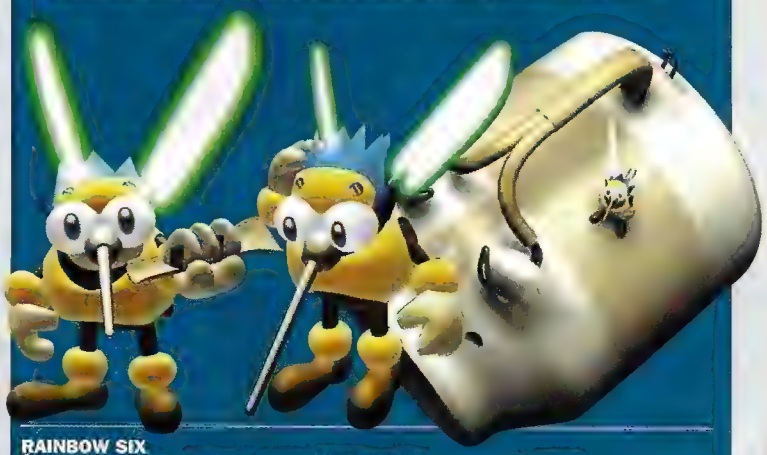
CHEATS

I OVAJ MJESEC STE TRAŽILI PROHODE ZA COMMAND AND CONQUER: RED ALERT, TE SAD VEĆ SA SIGURNOŠĆU MOŽEMO USTVRDITI DA SE RADI O IGRI KOJA JE NAJTRAŽENIJA NA OBJE KONZOLE

MISTER MOSQUITO

Reset usred igre – držite L1 + L2 R1 + R2 i stisnite SELECT + ○
Majka komarca – držite L1 pa stisnite ↑ → ← ↓ ○ ○ R1 R1 R1 na ekranu za izbor lika
Tata komarca – nakon što ukljućite šifru za majku komarca, držite L2 i stisnite ↑ → ← ↓ ○ ○ R2 R2 R2 na istom ekranu za izbor lika

Za minigru za dva igrača držite ○ + SELECT na drugom kontroleru od uključivanja konzole. Sa ○ idete naprijed, ⊗ je za skakanje, a △ za supernapad (ako se ne učita minigra, pokušajte držati L2 i kontinuirano rotirati desnu analognu palicu u smjeru kazaljke na satu na naslovnom ekranu).



RAINBOW SIX

Šifre se upisuju tako da pauzirate igru i držeći L1 utipkate jednu od ovih kombinacija:

△ ○ □ △ ⊗ ○ □ △ – otvaranje svih vrata
○ ○ □ △ ⊗ △ ⊗ ○ – tajci će preživjeti
□ ⊗ △ △ ⊗ □ ○ ○ – neranjivost

DRIVEN

Sve se šifre upisuju na glavnom izborniku.
Za sve automobile stisnite: ↑ ↓ → → ← ↑ ↑ ↓
Ako želite pristup svim stazama, unesite: ↑ ↑ ← ↓ ← → → ↑
Za otvaranje story moda utipkajte: ↓ ← ↑ → → ↑ ↓ ←
Ako želite otključati arkadno prvenstvo (championship): → ← ↑ → ↓ ↓ ← ←
Prvenstvo za više igrača: ← ↓ ← ↑ → ← ↓ →

WIPEOUT FUSION

Za upisivanje bilo koje šifre morate u glavnom izborniku izabrati OPCIJE te HIDDEN
Unesite ⊗, △, ○, △, ○ za otključavanje featura.
Ako ukucate △, ○, ⊗, ○, □, imat ćete neograničena oružja.
Za štit neograničene energije pritisnite kombinaciju △, △, □, □, ○.
Ako stisnete ⊗, ○, △, □, ⊗, vozit ćete retro brodove.
Ako želite iskušati manje brodove, upišite ○, □, □, ⊗, ○.
Za brže brodove, upišite □, ⊗, ⊗, ⊗, △.
Iskušate li ovu šifru, iznenadit ćete se: △, ○, ○, △, ⊗.

SLED STORM

Sve se šifre unose na ekranu gdje piše PRESS START, i to tako da držite L1 + R1 i ukucate jednu od ovih šifri:

○, □, ↑, ○, △, ↓ – glavna šifra
○, △, ○, △, ○, ↓ – otključaju se svi likovi
○, □, ○, □, ○, ← – otvorit će se svi sledovi
○, △, □, ○, △, → – dobit ćete Hover Sled
○, ←, ○, →, ○, ↑ – otključavanje svih staza

SOLDIER OF FORTUNE

Sve se šifre upisuju usred igre, ali prvo morate stisnuti SELECT

Držite L1 + L2 + R1 + R2 + ○ i stisnite ← – neranjivost
Držite L1 + L2 + ○ i stisnite ← – nevidljivost
Držite R1 + ○ i stisnite ← – napunit će vam se streljivo, ali ne vam se oružja namjestiti samo na ona iz prvog niveo
Držite L2 + R2 + ○ i stisnite ← – teško naoružanje i streljivo za sv
Držite L1 + R1 + ○ i stisnite ← – dobit ćete oružja za meele
Držite L1 + L2 + R1 + ○ i stisnite ← – isključujete računanje prepreka i igrač tako će možete hodati kroz zidove
Držite L1 + L2 + R2 + ← + ○ i stisnite ○ – isključivanje gravitacije

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

Neke šifre za ovu staru igru? Možda, naime, nismo ih bili u prilici iskušati, ali nam ih je poslao nepoznati pisani čitatelj koji tvrdi da njemu rade, pa pokušajte.

Pobjeda – ⊗, ○, ○, ○, △, ○
Atomska bomba – ○, ⊗, ○, △, □, △
Para – □, ⊗, ○, ○, ⊗, △
Novac – □, □, ○, ⊗, △, ○
Zalihe rude – ⊗, ○, △, △, ○, ⊗
Chronosphere – △, ○, ○, □, □, ⊗
Cijela karta – □, △, ○, ⊗, △, □

JOŠ SU NAM PISALI:

Neidentificirani čitatelj - nažalost, ne dijelimo brojeve; **Cop** - rekli smo pitanja, a ne šifre, a što se tiče fileova, već smo objavili lokacije; **Martina** - ne, ni curama; **Luka** - šifre su tu; **Čitatelj** - može biti, ali sumnjam; **Ivan** - ako stvarno razmišljaš o kupnji, bolje bi ti bilo nešto novije.

FINAL fantasy 10

Donosimo vam savjete, objašnjenja i trikove za neke značajne dijelove Squareove desete fantazije, koji će vam pomoći da se ne osjećate strancem u čudnovatom svijetu Spirae

PRIČAJTE ALBHEDSKI BEZ BEDA
Kad se prvi put susretnete s albhedskim jezikom, dakako da ga nećete razumjeti - tijekom igre morate pronaći rječnike (lokacije svih 26 su u nastavku) koji će vam omogućiti da ga razumijete.

NAPOMENE:
Rječnici 1, 3 i 14 mogu se dobiti samo ograničeno vrijeme na ovim lokacijama, a poslije u Desert Oasisu.
Riječnici 19-22 mogu se dobiti samo na ovim lokacijama, poslije više ne.
Rječnici skupljeni u prošloj igri mogu se combine spherama (u innovima i na drugim lokacijama - npr. kod podvodne Ebon Shrine lijevo na malom otočiću) "učitati" sa snimljene pozicije.
Skupite li svih 26 rječnika, dobit ćete Reverse Key od Lin.

LOKACIJE:
01 | Al Bhed Salvage Ship, paluba, desno
02 | Bisaido Villiage, zgrada sa save sferom
03 | Transport Ship Rikki, soba s motorom
04 | Kirika, bar
05 | Transport Ship Wuino, kormilarova soba
06 | Luca, Luca Stadium, podzemni kat B
07 | Luca, Luca Theater
08 | Road, Travel Company, Lin
09 | Mihen Road
10 | Kinoko Rock Road
11 | Jyoze Road
12 | Illusion Light River, sjeverna obala
13 | Guado Salamu
14 | Thunder Plains, Travel Company, Lin (recite "MaaMaa")
15 | Makaraniya Forest, cesta prema jezeru
16 | Makaraniya Lake, ispred Travel Company
17 | Sanubia Desert, središnji dio (kod "Jakog neprijatelja")
18 | Sanubia Desert, središnji dio (kod "Slabog neprijatelja")
19 | Al Bhed´s Home
20 | Al Bhed´s Home, kod kuća
21 | Al Bhed´s Home, glavna ulica
22 | Holy Beberu Temple, Monk´s Road
23 | Nagi Plains, središnji dio
24 | Remiamu Temple
25 | Stolen Inorigo´s Cave
26 | Omega Ruins

TRENIRANJE MONSTERA
Monster Training Facility (MTF), smještena na Nagi Plainsu zapadno (desno) od mjesta za snimanje pozicije, omogućit će vam da se borite s različitim monsterima te na taj način zaradite rijetke predmete. No, to nije sve. Ako kupite specijalnu opremu za hvatanje monstera te pobijedite protivnika na svojim putovanjima po Spirai koristeći je, monster će biti automatski prebačen u MTF. Ondje će Keeper of the MTF od uhvaćenih monstera kreirati nove, s kojima se opet možete boriti i dobiti još rjeđe predmete.
Dva su načina kreiranja novih monstera. Jedan je *Zone Conquer*, koji od vas zahtijeva da ulovite sve vrste monstera iz određenog područja svijeta (npr. Dingo, Condor i Water Pudding s Bisaido Islanda). Drugi je *Race Conquer*, za koji je potrebno uhvatiti sve primjerke određene rase monstera (npr. Dingo, Mihen Fang, Garumu, Snow Wolf, Sand Wolf, Sugoru i Bandersnatch).

KRAĐA I PODMIĆIVANJE
Iako se možda čine kao akcije koje su ispod časti plemenitim likovima poput vaših, krađom i podmićivanjem mogu se dobiti rijetki i vrijedni predmeti koje ćete na druge načine vrlo teško naći (ako ih uopće nađete).
Krađa (*steal*) je jednostavna vještina kojom od protivnika kradete predmete tijekom borbe, a nalazi se na Sphere Gridu u blizini Rikkuine startne pozicije. Postoji i kompleksnija inačica po imenu *mug* koja stoji 10 MP-a, ali osim krađe predmeta oštećuje protivnika.
Uspjeh krađe predmeta povećava visina *luck* osobine, ili upotreba *jinx* čarolije na protivniku kojeg želite okrasti. Vašu vještinu u kradi rijetkih predmeta poboljšat će i *pickpocket* i/ili *master thief* osobine koje možete dodati na svoj oklop. Za *pickopocket* će vam trebati 30 *amuleta*, a za *master thief* 30 *penduluma*. *Picpocket* omogućuje da *stealom* (ili *mugom*) prvo dobijete rijetke predmete (ako ih protivnik ima), dok *master thief* služi SAMO za krađu rijetkih predmeta (znači, onemogućava krađu običnih predmeta).
NAPOMENA: Kad u borbi uz monstera ugledate i sanduk, upotrijebite *steal* (ne *mug*!) na nj da biste dobili predmet. Povremeno (u Omega Ruinsu) će se taj sanduk pretvoriti u Mimic Box od kojeg dobivate 50 000 Gil po borbi.
Podmićivanje (*bribe*) je vještina koja vam omogućuje da protivnika (u zamjenu za novac) nagovorite da odustane od borbe s vama i ostavi vam neki predmet. Djeluje na većinu protivnika ako im ponudite 20 puta veći iznos od njihovog broja HP-a.
NAPOMENA: Većinu protivnika možete pokušati podmititi više od jedanput, ali za Ultima Weapon imate samo jednu šansu - no dobit ćete 99 penduluma ako vam uspije.

AEONI
Prizvani monsteri koji se bore na vašoj strani dobro su vam poznati iz prijašnjih FF-nastavaka. Ovdje ih je čak 10 (Valefor, Ifrit, Ixion, Shiva, Bahamut - dobivate ih kroz priču, i Yojimbo, Anima, Cindy, Sandy, Mindy - dobivate ih u posebnim misijama).
Svojim aeonima možete tijekom igre usavršavati

KONAČNA ORUŽJA
Ilit' *ultimate weapons*, naravno, postoje i u ovom nastavku *FF-a*. Putovanjem po Spirai nailazit ćete na sanduke koje ne možete otvoriti ili na misteriozne oznake na zidovima. Stvar je u tome da vam je potrebno 'napunjeno' magično zrcalo da biste ih upotrijebili, a iza njih se skrivaju specijalna oružja za vaše likove.
Kako do njih? Ovako: Idite u *Calm Lands* da dobijete chocoboa (razgovarajte s likom pokraj trgovine oružjem) pa idite na jug i istok dok ne dođete do srušenog mosta i chochobo pera na zemlji. Pritisnite X i nakon kratkog leta nastavite do *Remiem* hrama. Na lijevoj strani je sfera koju trebate pregledati, a potom razgovarajte s chocoborn na desnoj strani - slijedi utrka. Ako pobijedite, dobivate *cloudy mirror* (dodatne informacije o utrkama chochobosima potražite pod "*Leti, leti - chochobo*"). Da dobiveno zrcalo pripremite za upotrebu, popričajte s majkom i sinom na ulazu u Macalania Woods. Uputite se do kampa u *Calm Landsu* i razgovarajte s ocem koji će odjuriti da se pridruži svojoj obitelji. Vratite se do njih i razgovarajte s njima dok ne doznate o izgubljenom sinu. Nakon toga produžite svjetlucavom stazom lijevo u šumu, pa na sjever, gdje ćete sresti sina koji će vas propustiti ako ste dovoljno razgovarali s njegovom obitelji (ako je na stazi žena umjesto djeteta, znači da niste dovoljno razgovarali s obitelji ili trebate još malo napredovati u igri). Svoj *cloudy mirror* pokažite divovskoj salati koja će ga prevoriti u *celestial mirror*. Njime možete otvarati specijalne sanduke i oznake.
NAPOMENA: Oružja koja ćete dobiti nisu baš nešto i, što je najzanimljivije, sprječavaju vas u zarađivanju AP-a. Upamtite, morate ih "razraditi". Za svako oružje postoje dva predmeta - *crest i sigil*. Kad ih skupite, vratite se u *Macalania Woods* da aktivirate sve osobine svojih oružja. Na svako oružje prvo se primjenjuje crest (koji donosi samo *double overdrive* vještinu), a tek onda sigil (koji donosi sve ostalo). Upotrebom cresta na oružje aeoni dobivaju zgodnu *break damage* limit osobinu.

osobine i vještine. Osobine im se automatski povećavaju čim dođe do usavršavanja Yuninih osobina, a za dodatno pojačavanje trebat će vam ovi predmeti:

HP	power sphere
MP	mana sphere
Strenght	power sphere
Defense	power sphere
Magic	mana sphere
Magic Defense	Mana Sphere
Agility	speed sphere
Luck	fortune sphere
Evasion	speed sphere
Accuracy	speed sphere

Također će vam trebati i Soul predmeti koje dobivate od Belgemine. Nećemo nabrajati predmete za učenje novih vještina jer ih je previše, napominjemo samo da Yojimbo i Magus Sisters (Cindy, Sindy i Mindy) ne mogu učiti nove vještine.

KROZ KUGLE DO SAVRŠENSTVA

Sphere grid novina je ovog nastavka, a u igri je prilično iscrpno objašnjenje kako ga koristiti. Evo nekoliko napomena:
- power, mana, agility i ability sfere omogućavaju vam aktivirati postojeća polja na gridu, ali kroz igru možete skupljati i druge sfere (npr. HP sphere, defense sphere i slično) kojima možete prazna polja na gridu pretvoriti u nešto korisnije
- svaki lik može naučiti svaku vještinu s grida (naravno, svatko ima svoje overdriveove, a samo Yna ima aeone), ali samo Ronso može učiti protivničke vještine koristeći lancet
- odgovor na često pitanje: iako je definirani maksimum HP-a 9,999, moguće je imati i više ako presvučete oklop *break HP limit* osobinom - ako ste prije aktivirali više HP polja nego što ste ih mogli koristiti, sada ćete vidjeti koliko HP-a doista imate (isto vrijedi i za MP)

BUDITE MUNJA U BLITZBALLU

Sve o blitzballu doznat ćete kad prvi put zaigrate utakmicu, dok su buduće utakmice u cijelosti opcionalne, tj. možete ih, ali i ne morate igrati. Na svakoj save sferi (ne baš, u nekim dijelovima igre blitzball je blokiran) možete svoju momčad uključiti u turnire (ne uvijek), lige (traje 10 sezona, možete je prekinuti te poslije nastaviti) i mečeve, te skupljati nove igrače ili otpuštati stare.
U ligama i turnirima dobivate nagrade (rijetke predmete) ako vaša momčad bude među prve tri, te posebne nagrade ako koji vaš igrač postigne najveći broj zgoditaka na natjecanju.
U pojedinačnim mečevima igrači ne skupljaju iskustvo, ali mogu učiti vještine. Ponovimo ukratko: da bi igrači koristili vještine, moraju dostići najmanje 3. razinu. Postoje obične i key abilities vještine koje su iznimno važne jer tek kad ih igrač nauči,"otključavaju" se druge obične vještine koje igrač može naučiti. Vještine se uče tako da prije utakmice kod protivničkih igrača označite vještine koje vaši igrači mogu naučiti (označeno zelenim). Kad protivnički igrač upotrijebi vještinu i na ekranu se pojavi oznaka, potrebno je pritisnuti ◎. Učenje je lakše ako je vaš igrač na približno istoj razini kao i onaj od kojeg uči vještinu. Kod svakog učenja tajming pritiska na ◎ je drugačiji pa je potrebno malo vježbe. Neke vještine koristite na uobičajen način, neke su stalno u efektu čim ih "uključite", a neke se automatski aktiviraju same tijekom igre (ako imate dovoljno HP-a).
Igrače za svoju momčad možete regrutirati diljem svijeta jednostavnim pritiskom na □ (pokazat će se informacija je li lik igrač, te je li vezan ugovorom ili slobodan).
Za kvalitetnu momčad trebat će vam barem dva prednja igrača s visokim SHT-om (npr. Tidus) i što većim PHY-jem za raščišćavanje braniča. Preporučljivo je da treći prednji igrač ima visok PAS kako biste njime mogli odvući obranu i onda dodati onima koji će pucati. Za obranu su bitni visok ATK (za zaustavljanje protivničkih napadača) i CUT. Dobro je da imaju i visok PAS kako bi ukradenu loptu mogli poslati napadačima. Za vratara je bitan samo visok CAT. Naravno, brzina je bitna za sve igrače.
Obratite pozornost na to da iskustvo zarađuju samo igrači koji aktivno sudjeluju u igri, stoga propustite kojeg napadača ponekad do svojih braniča ili vratara kako bi i oni imali priliku povećati svoju razinu.
Razina vaše momčadi porast će nakon što pobijedite u pet mečeva, a povremeno ćete, usporedo s tim, dobivati i nove formacije ili će vam rasti scout vještina (o kojoj ovisi koliko ćete doznati o igraču kad ga pokušate regrutirati).

LETI, LETI - CHOCHOBO

Naravno, kakav bi to *Final Fantasy* bio bez divovskih pilića. I u ovoj ćete ih susretati, a morate ih i jahati da biste dobili ultimate weapon za svoje likove (vidi "*Konačna oružja*"). Prva pobjeda u utrci, neovisno o količini usput pokupljenih sanduka, dat će vam *Cloudy Mirror*, a buduće pobjede, ovisno o broju sanduka, donijet će vam iduće nagrade:

0 sanduka	potion
1 sanduk	elixir
2 sanduka	mega elixir
3 sanduka	wings to discovery x30
4 sanduka	pendulum x30
5 sanduka	three stars x60

Dok se utrkujete, ne smijete dotaknuti nijedan stup ako želite dobiti neku od gore navedenih nagrada. Po nekima, u utrci se lakše pobjeđuje ako se koriste digitalne tipke za smjer, a ne analogna palica. Ne znamo je li moguće skupiti i 6 sanduka i pobijediti jer to još nikom nije uspjelo (uspije li vama, javite se).
Postoje i posebne miniigre s chochobosima koje ćete aktivirati razgovarajući s Cidom na letjelici, a potom trebate otići u *Calm Lands*, razgovarati s jahačem chochobosa i odabrati treću opciju. Na raspolaganju su vam ove utrke (kad pobjedite u jednoj, otvara se iduća):
Wobbly Chocobo - držite chochoboa u sredini staze. Za pobjedu dobivate elixir, a za obaranje vlastitog rekorda X-potion
Dodger Chocobo - stalno se okrećite da biste izbjegli lopte; s obzirom da dolaze u skupinama po 3, pazite na tajming. Za pobjedu dobivate Lvl 1 key sphere, a za obaranje vlastitog rekorda mega potion
Hyper Dodger Chocobo - bez savjeta - izmičite se samo lijevo-desno. Za pobjedu dobivate Lvl 2 key sphere, a za obaranje vlastitog rekorda ether
Catcher Chocobo - najvažnije je izbjegavati ptice, ali i skupljati balone (nemojte to zaboraviti). Za pobjedu dobivate Lvl 3 key sphere, za obaranje vlastitog rekorda turbo ether, a ako postignete vrijeme BOLJE od 0.0.0:, sun sigil. Iako zvuči nemoguće, nije jer vam baloni oduzimaju vrijeme, pa će rezultat od cca 35 sekundi, 14 balona i 2 ptice biti dovoljan. Postoje ljudi koji su uspjeli napraviti rezultat od - 4 ili - 5, ali već i 0:0: -1 je dovoljno - i nije lako.

ŠETNJA GROMOVITOM RAVNICOM

Thunder plains su sjeverno od *Guadosalama* i južno od *Macalania Woodsa*. Sastoje se od triju ekrana na kojima munje vrlo često udaraju u zemlju (i bilo koga tko se ondje nađe). Kad se prvi put nađete na Thunder Plainsu, dobit ćete upute za izbjegavanje munja. Miniigra koju ovdje igrate sastoji se od toga da morate U KOMADU izbjeći određeni broj munja. To znači da ne smijete biti pogođeni dok "skupljate" uspješna izmicanja, ne smijete snimiti poziciju niti učiti u Travel Agency. To je prilično teško, ali su i nagrade vrlo vrijedne:

5 uspješnih izmicanja	X-potion x 2
10 uspješnih izmicanja	mega potion x 2
20 uspješnih izmicanja	MP sphere x 2
50 uspješnih izmicanja	strength sphere x 3
100 uspješnih izmicanja	HP sphere x 3
150 uspješnih izmicanja	megalixir x 4
200 uspješnih izmicanja	venus sigil

Postoje i nagrade za neuspjeh, tj. određeni broj skupljenih pogodaka munje (ne moraju biti zaredom)

30 pogodaka	ether
80 pogodaka	elixir

SAVJETI:

- prvo skupite 30 komada *cleansing saltsa* koje će vam, kad njima opremite oružje, dati *encounter-none* osobinu - tako ćete izbjeći *random* susrete s monsterima dok izbjegavate munje
- na nekim mjestima munje udaraju češće nego na drugim (npr. na sjevernom dijelu Thunder plainsa), što znači da ćete brže skupiti dovoljan broj izmicanja

LOKACIJE ORUŽJA:

TIDUS - *Caladbolg* - sjeverozapadni ugao *Calm Landsa* na kraju vrlo uske skrivene staze. Ispred staze je lik koji će se maknuti tek kad pobijedite u sve četiri chochobo utrke nakon što dobijete *celestial mirror*
YUNA - *Nirvana* - u sanduku u Monster Areni, nakon što skupite po jednog monstera od svake vrste u *Calm Landsu*
WAKKA - *World Champion* - nakon što dobijete letjelicu, vratite se u *Luca* i idite u *Luca Cafe* gdje ćete ovo oružje dobiti ako ste pobijedili u barem 5 blitzbal. mečeva
LULU - *Onion Knight* - u sanduku u bazenu u *Baaj* hramu, skriven-om u kutu koji je nasuprot ulaza u Anima shrine. Sanduk će se pojaviti tek kad pobijedite *Geosgaeno* i teško ga je vidjeti
KIMAHRI - *Spirit Lance* - na *Thunder Plainsu* pomolite se kod bilo koje skupine triju svijetlećih *qactuar* stijena pa se vratite na južni dio ravnice i pratite duha do tornja. Oružje je na desnom dijelu ekrana, u zidu
AURON - *Masamune* - za oznake u *Mushroom Rock Roadu*. Trebat će vam *Rusty Sword* koji dobivate na dnu doline u *Calm Landsu*, s druge strane procjepa od *Cave of the Stolen Faytha*
RIKKU - *God Hand* - u sanduku na dnu *Mushroom Rock Roada*, gdje ćete dospjeti ako na letjelici upišete šifru GODHAND

DEUS EX

2. DIO

U nastavku prohoda opisujemo ključne trenutke od misije 6 do kraja igre. Dobru zabavu!

MISIJA 6

PRIMARNI CILJ: *deaktivirati blokadu oružja na helikopteru*

U hangaru ste. Istražite ga, posebno podzemlje odakle možete pustiti plin u ventilacijski sustav (trebat će vam šifra) i tako izbaciti iz igre određeni broj protivnika (pazite da ne izbacite i sebe). Potom pođite na gornji kat vojarne, gdje ćete naći ključ u jednom od ormarića. U vojarnu možete upasti kroz prednja vrata, no tada se morati i boriti, ili pak kroz ventilaciju, gdje borbe nema. Kad nađete ključ, popnite se stubama do *flight control deck one* i deaktivirajte blokadu oružja pa se spremite na povratak u hangar. Nakon nekoliko trenutaka Jock će raketom raznijeti dio zida kuda možete doći do dizala. Čuvajte se robota, uletite u dizalo i pritisnite tipku za dolje.

PRIMARNI CILJ: *pronaći Tracer Tonga*

Ovdje možete prilično istraživati i nakupiti bonusa, ali upamtite: cilj vam je kod crvenog zida na istočnoj strani tržnice. Pred vratima koja vode dalje naći ćete Gordona koji će tražiti da nešto obavite za njega.

PRIMARNI CILJ: *pronaći i pregledati Dragon´s Tooth mač*

Vratite se na tržnicu i potražite putokaz za Tonnochi Road. Cilj vam je Queen´s Tower Luxury Suites zgrada, a na putu do tamo možete, istražujući uokolo, skupiti dosta bonus bodova i predmeta (pretražite posebno ribolovčevu kuću i brod). U Luxury Suitesu pogledajte popis apartmana pokraj dizala - posebno apartman Maggie Chow i šifru za pregled renoviranih prostorija (nije obvezna lokacija, ali također skriva bonuse). Na vrhu zgrade naći ćete Maggie Chow i dobiti novi zadatak.

SEKUNDARNI CILJ: *donijeti dokaze iz policijske stanice*

No, preporučujemo vam da radije istražite apartman jer ćete tako pronaći način (obijte sigurnosni terminal) da otključate tajnu sobu u kojoj je traženi mač (pazite, ima mnogo agenata pa se preporučuje šuljanje).

PRIMARNI CILJ: *uzeti Dragon´s Tooth*

Morat ćete obiti kabinet u kojem se nalazi.

PRIMARNI CILJ: *Dragon´s Tooth treba pokazati Max Chenu*

Vratite se do tržnice i potražite ulaz u Lucky Money (usput možete skočiti do policije i vidjeti što skrivaju u sefu). Max Chen je u konferencijskoj sobi na katu, na kraju hodnika.

PRIMARNI CILJ: *naći Gordona i reći mu novosti*

Prvo vas čeka borba s agentima koji će upasti u Lucky Money, ali ako se skrijete i prepustite Maxu i njegovim ljudima da se bore, možete proći gotovo neozlijeđeni. Oprez, jedan komandos čeka vani, ispred vrata. Razgovarajte s Gordonom jer će vam dati kod, potom uđite u bazu i slijedite njegove upute (po stubama pa desno) dok ne nađete gumb koji otvara put do laboratorija Tracer Tonga. Razgovarajte s njim i dobit ćete novi zadatak.

PRIMARNI CILJ: *stići u centar zone za operacije*

Ovo nije preteško: izađite iz laboratorija i idite lijevo, naći ćete mjesto gdje morate stati dok Tracer Tong ne obavi operaciju.

PRIMARNI CILJ: *naći ROM za Dragon´s Tooth*

Vaš novi cilj je Versalife, do kojeg ćete doći dizalom pokraj ulaza u Lucky Money. Potom morate do laboratorija u podrumu i ući unutra kako god znate. Možete upasti u sigurnosni ured i nakon borbe izraditi si propusnicu na računalu, možete podmititi Hundleyja da vam da šifru za ulaz, ili ga ubiti, što će razveseliti čovjeka na trećem katu koji će vas nagraditi šifrom.

Vaš je cilj pronaći ROM u jednom od laboratorija i uploadati ga pomoću računala - za što će vam trebati kodovi koje ćete dobiti ako budete istraživali naokolo. Kad već istražujete, budite uporni jer možete pronaći različite bonuse. Nakon obavljenog posla vratite se Tongu - upamtite, to će biti znatno teže od ulaska jer su se stražari uzbunili i čekaju vas.

PRIMARNI CILJ: *ući u drugi nivo laboratorija i pronaći informacije o virusu*

Dobit ćete informaciju o drugom ulazu u Versalife - kroz Canal Road - koji preporučujemo jer nije pun stražara kao prethodni. Kad uđete, dobit ćete još jedan zadatak.

PRIMARNI CILJ: *uništi konstruktor za virus*

Lokacija je relativno mala, ali puna protivnika, pa se čuvajte. Pronađite terminal na kojem ćete naći shemu virusa, kao i mjesto s kojeg ćete aktivirati sekvencu za uništenje konstruktora. Tracer Tong i Daedalus će vam se javiti preko radija, a susrest ćete i staru prijateljicu Maggie Chow (ako je živa). Izaći ćete kroz tunele (voda, radijacija) negdje na Canal Roadu i dobiti novi zadatak.

PRIMARNI CILJ: *vratiti se Tracer Tongu*

Tu ne bi trebalo biti problema. Nakon malo priče, avantura se nastavlja

PRIMARNI CILJ: *ući u helikopter*

I ovo je vrlo lako.

MISIJA 7

Čim sletite, dobit ćete novi zadatak.

PRIMARNI CILJ: *poći u Underworld Tavern i susresti se s Harleyjem Filbenom*

Najbrži je put po požarnim stubama nasuprot čijeg je dna stražnji ulaz u Tavernu. Pazite se stražara. Unutra prvo potražite vojnika pokraj bara i razgovarajte s njim jer će vam to pomoći u idućoj misiji. Pronađite Harleyja u stražnjim sobama pa ćete nakon razgovora dobiti nove ciljeve.

PRIMARNI CILJ: *susresti se s Stantonom Dowdom*

SEKUNDARNI CILJ: *ubiti Joea Greenea*

Ubojstvo ne morate izvršiti, ali možete ako vam se da ići do Free Clinic, gdje ćete naći medical boot za liječenje i instaliranje augmentacija. Ako ga ubijete, vratite se i recite to Harleyju. Dowda ćete pronaći u zgradi Osggood And Sons koja vam je poznata iz prijašnje misije, ali sada je gotovo potpuno uništena. Od Dowda ćete dobiti iduće ciljeve.

PRIMARNI CILJ: *potopiti brod PCS Wall Cloud*

SEKUNDARNI CILJ: *pokupiti od Smugglera eksploziv, Dowdu donijeti ambroziju*

Ako ste dobro opremljeni (barem 5 LAM-ova), ne morate ići kod Smugglera, a ako vam treba vatrene moći, ulaz u njegove odaje naći ćete kod ulaza u podzemnu (morate isključiti lasersko polje kad uđete).

PRIMARNI CILJ: *popeti se na krov hotela te helikopterom odletjeti u brodogradilište*

Na ulicama postaje gusto jer stižu agenti. Brzo se vratite istim putom kojim ste i došli (preko požarnih stuba - možda će vam trebati augmentation da doskočite ili si posložite kutije) i idite u helikopter.

MISIJA 8

Prvo pronađite rešetku i upužite u nju, tako ćete dobiti ciljeve.

PRIMARNI CILJ: *ući u glavnu zgradu*

SEKUNDARNI CILJ: *naći skladište streljiva i pokupiti LAM-ove i rakete*

Prvo morate riješiti problem prolaska kroz glavna vrata, tri su načina: preko zida pomoću kanti za smeće; ako ste u prethodnoj misiji ponudili pomoć vojniku u baru, samo razgovarajte s vojnicima i oni će vam dati ključ; i posljednji, kroz rešetku ući u tunel i njime proći ispod vrata.

U prvom je skladištu ključ skladišta streljiva - izbjegavajte vojnike i pazite se kamera (u ovom skladištu ima dosta zanimljivih stvari, a hakiranje terminala donosi brojne mogućnosti). Potom idite u skladište streljiva i pokupite sve što vam je potrebno (pazite se robota).

U zgradi zapadno od skladišta je ured zapovjednika u kojem ćete naći različite kodove i ključ skladišta oružja.

Kad se opremite, morate doći do broda. Za to postoji više načina: prvi, izađite kroz glavna vrata, popnite se stubama i hodnikom idite do mjesta gdje ćete naći ljestve koje vode na brod; drugi, poslužite se dizalicom; treći, kroz podzemne tunele uđite u vodu gdje ćete plivajući naći ljestve za penjanje na brod. Kad se popnete, prvo idite u prednji dio - tu je hodnik koji vodi do mosta, laboratorija i drugih prostorija.

Kad stignete na idući kat broda, nemojte zaobići bolničku sobu u kojoj je važna šifra i ključ koji će vam biti od koristi.

Još jedan korisan kod nalazi se u elektrosobi u koju ćete doći puzeći tunelom, a isplati se potražiti i oružarnicu za koju ćete kod naći u kapetanovoj sobi. Kod za kapetanovu sobu je na mostu, kat iznad.

Ovdje se čuvajte stražara i isključite kamere pomoću terminala. Nakon što iz kapetanove sobe pokupite sve što vam treba, spustite se ponovno u strojarnicu. Čuvajte se stražara i uništite dva tri-weld spoja u sjeverozapadnom i jugozapadnom (do ovog ćete morati skočiti) kutu sobe.

Izađite iz strojarnice pa idite na istok, sjever i opet na istok dok ne nađete električara. Razgovarajte s njim i dobit ćete novi cilj.

SEKUNDARNI CILJ: *isključiti energiju za transformatore*

Ovo nije neophodno, ali riječ je o laganom putu do heli-pada. Uđite u sobu pokraj elektoničara i nađite prvu kontrolnu ploču za transformatore desno od ulaza. Potom pronađite rešetku u podu, provucite se i naći ćete drugu kontrolnu ploču. U sobi uništite još jedan tri-weld spoj, pa idite na most i na heli-pad. Slijedite kartu donje palube do pretposljednjeg tri-weld spoja, uništite ga.

Sad idite u strojarnicu i u sobu gdje je glavna crpka (dobro označenu na karti koju vam je Stanton dao). Na računalu je poruka od Tonga, pritisnite tipku uz računalo, logirajte se i pokrenite obrnuti protok (reverse flow). U ovoj je sobi i posljednji tri-weld spoj - uništite ga i dobit ćete poruku od Tonga da morate pobjeći.

Bijeg s broda možete izvesti na jedan od triju načina na koji se došli na brod. Potom se samo popnite na krov obližnje zgrade i Jock će vas pokupiti helikopterom.

Stižete na groblje, gdje ćete dobiti novi zadatak.

PRIMARNI CILJ: *susresti se sa Stantonom Dowdom*

Na zapadnoj strani groblja je Dowd obiteljska kripta u kojoj je Stanton. Tijekom razgovora dobivate novi cilj.

PRIMARNI CILJ: *kontaktirati Silhouette u Parizu*

Izađite iz kripte (postoji drugi izlaz za koji dobivate bonus - pretražite ljesove) i dobit ćete poruku da su vam agenti onemogućili odlazak.

PRIMARNI CILJ: *isključiti EM-polje*

Riješite se agenata koji švrljaju po grobilju, a onda se uputite do čuvareve kućice i ondje uništite ormar s knjigama. Sada možete uskočiti u helikopter.

MISIJA 9

PRIMARNI CILJ: *kontaktirati Illuminate u Parizu*

Spustite se u prizemlje dizalom ili kroz prazan otvor dizala pa potražite Aimee. Ponudite joj pomoć i dobit ćete novi cilj.

SEKUNDARNI CILJ: *pobiti mutante u kanalizaciji*

Sidite stubama. Pazite se radijacije. Kad sredite mutante, vratite se do Aimee. Put vas dalje ponovno vodi kroz kanalizaciju i na drugu stranu - pazite se pri izlasku, u blizini je ophodnja komandosa. Prije nego krenete u katakombe pregledajte zgradu 14, ondje ćete naći korisno teško naoružanje. Posjetite i stanicu podzemne gdje ćete naći Dafoea koji prodaje oružje. Cijenu će znatno sniziti ako mu učinite uslugu.

SEKUNDARNI CILJ: *pobiti vojnike u stanici podzemne*

Ako mu odlučite pomoći, pazite se jer vas osim vojnika čekaju i sigurnosni roboti.

Ulaz u katakombe je nasuprot zgrade 14. Kad uđete, svakako potražite datacube s kartom. Dobit ćete poruku od Tonga da su katakombe pune vojnika, stoga budite oprezni. Koristeći kartu, nađite put do

prvog bunkera pa na zidu pomaknite ciglu čudne boje da otvorite tajni prolaz. Popričajte s članovima Silhouette i potražite Chada od kojeg ćete dobiti novu misiju.
SEKUNDARNI CILJ: *oslobiditi taoce iz bunkera 3 i zaštiti ih u bijegu*
Idite do bunkera 3. Pazite se vojnika i robota. Postoji i stražnji ulaz koji zahtijeva malo duže plivanje kroz bazen. Preporučljivo je pobiti sve protivnike i uništiti topove/robote prije nego oslobodite taoce jer će ovi odmah jurnuti u bunker 1 i biti pobijeni ako su neprijatelji u blizini. Nakon toga ponovno idite do Chada.
PRIMARNI CILJ: *pronaći Nicolette DuClare*
Služeći se kartom, katakombama se uputite do kanalizacije, a njome do izlaza i dvojih ljestava. Put desnim ljestvama je manje opasan. Čuvajte se policije i vojnika i idite u Club La Porte de l´Enfer. Prije toga biste mogli pogledati restoran, u uličici razgovarati s Leoneom (u vezi Renaulta koji je u hostelu), hostel, pekarnu, zgrade 12 i 11 te sigurnosnu stanicu. Na svkoj lokaciji ima zanimljivih stvari i bonusa koji nisu neophodni za završavanje misije. U klub ulazite ako platite čuvaru (možete ga i ubiti ili mu ukrasti ključ iz sobe). Popričajte s ljudima da saznate korisne informacije. Idite na kat i razgovarajte s djevojkom.
PRIMARNI CILJ: *susresti se s Nicolette DuClare iza kluba*
Izađite i uputite se do stražnje strane kluba, gdje razgovarajte s Nicolette i Jockom.
PRIMARNI CILJ: *pretražiti DuClare dvorac*
Popričajte s Nicolette pa uđite u dvorac (prednja vrata je teže obiti, stoga idite straga). Kad uđete, javit će vam se Tong.
PRIMARNI CILJ: *pronaći sobu s računalima*
U prizemlju je soba s računalima, ali to nije ona koju tražite. Prošećite se po kući pa svratite u spavaću sobu koju koristi Beth i pogledajte tajni pretinac iza slike. Potom se spustite u podrum (stube su u kuhinji) i pomaknite svjetiljku da otvorite tajni prolaz. Upotrijebite računalo (opcija "Transmit Meverett Meeting Signal") i dobit ćete novi cilj.
PRIMARNI CILJ: *pronaći Nicolette i ključ kripte*
Nicolette bi trebala biti u blizini, popričajte s njom.
PRIMARNI CILJ: *ući u kriptu*
Izađite iz dvorca i uđite u labirint. Dobit ćete poruku da se čuvate vojnika. Idite do kraja labirinta i u kriptu, a potom kroz kanale do kraja misije.

MISIJA 10

Kad dođete u katedralu, dobit ćete nove ciljeve.
PRIMARNI CILJ: *upasti u računalni sustav*
SEKUNDARNI CILJ: *pokupiti zlato iz katedrale*
Prvo morate upasti u zgradu. Možete obiti bravu, ući kroz prozor ili se poslužiti ključem do kojeg ćete se morati popeti po sanducima i daskama. Čuvajte se vojnika, snajpera i robota koji čuvaju zgradu. Do katedrale možete i plivati, ali to će poprilično trajati pa će vam trebati augmentacije ili mnogo medkitova.
Kad dođete do katedrale, prvo idite do dijela za redovnike (na desnoj strani). Dobit ćete informacije o tome kamo trebate ići pa ih samo slijedite (služite se kartom). Tu ćete naći ključeve i kodove prijeko potrebne za ostvarivanje ciljeva. Iznad knjižnice ćete naći put do idućeg tornja s kojeg vode vrata do sobe sa zlatom i računalne sobe (za obje ste kodove našli malo prije). Kad se približite računalu, napasti će vas Gunther - ako znate njegovu "kill phrase", sad je čas da je upotrijebite, a ako ne, poslužite se oružjem ili ga odmamite u domet automatskih topova. Kad ga sredite, u računalu odaberite opciju "Establish System Uplink", porazgovarajte sa Simonsom pa izađite da dobijete novi cilj.
PRIMARNI CILJ: *doći na stanicu podzemne željeznice*
Pokraj stanice podzemne željeznice ste prošli na putu do katedrale, stoga se vratite istim putom.
PRIMARNI CILJ: *susresti se s Tobyjem Atanweom*
Popričajte s Tobyjem na stanici i prihvatite njegovu ponudu. Kad se nađete u skrovištu, malo istražujte (možete plivati u akvariju), ali nemojte proći kroz tajna vrata u kupaonici. Kad vam bude dosta istraživanja, razgovarajte s Alexom, pretražite njegovu sobu i poslužite se računalom da dobijete kodove koji će vam omogućiti pristup augmentacijama. Pronađite Evereta u laboratoriju i popričajte s njim da dobijete novi cilj.
PRIMARNI CILJ: *stići do heli-pada*
Usput ćete primijetiti mrtvog mehaničara, popričajte s njegovim prijateljem i vratite se Everetu od kojeg ćete dobiti dodatni cilj.
SEKUNDARNI CILJ: *ubiti lažnog mehaničara*
Lažnog mehaničara neće biti problem ubiti, čime ćete spasiti život Jocku - ako to ne učinite, vaš će pilot poginuti od bombe postavljene na helikopter.
Sad se vratite u Alexovu sobu i pregledajte odjeljak u stražnjem dijelu. Unutra ćete naći umjetnu inteligenciju po imenu Morpheus s kojom porazgovarajte. Potom idite do kupaonice i zrcalom otvorite tajni prolaz, pa unutra porazgovarajte s Luciusom.
SEKUNDARNI CILJ: *javiti Everettu da je Luciusu hladno*
Idite Everettu i popričajte s njim, saznat ćete zanimljivu informaciju.
SEKUNDARNI CILJ: *javiti Luciusu da ga Everett ne namjerava oživjeti*
Možete Luciusu reći istinu ili laž, ili ga čak ubiti isključivanjem uređaja za održavanje života. Nakon svega toga idite na heli-pad.

MISIJA 11

Prvo razgovarajte s Carlom da dobijete informacije i ciljeve.
PRIMARNI CILJ: *uništiti 4 robota*
SEKUNDARNI CILJ: *uključiti energiju za robote*
Robote je najlakše uništiti s vrha zgrade ako imate rakete. Morate se spustiti dolje do jugozapadnog kuta baze i energetske stanice gdje je prva kontrolna ploča za uključivanje energije, a onda se uvući u glavnu zgradu (morat ćete obiti vrata sa strane jer je previše komandosa pred glavnim ulazom). Unutra potražite kontrolnu ploču na kraju hodnika i upotrijebite je da uključite energiju. Sada samo idite do hangara i otvorite vrata prekidačem - roboti će izaći i uništiti preostale robote u dvorištu (ako ih niste vi sredili raketama), a vi ćete dobiti novi cilj.
PRIMARNI CILJ: *odlazak u komunikacijski centar*
Centar je blizu hangara pa uđite u njega.
PRIMARNI CILJ: *pronaći Garyja Savagea*
U komunikacijskom centru pronađite otvor tunela (u pozadini). Kad uđete, dobit ćete daljnje naredbe.
PRIMARNI CILJ: *povezati Daedalus s vojnim računalom*
Čuvajte se robota, sigurnosnih kamera i ostalog. Vratite se u glavnu građevinu (uputite se dizalom do drugog kata, a onda produžite još gore; u prolazu pokupite ključ kontrolne sobe s tijela mrtvog znanstvenika). Kontrolni centar je na drugoj razini. Uđite, spustite se i popričajte sa Samom Carterom. Potom se spustite u prizemlje i pričajte s Garyjem Savageom.
PRIMARNI CILJ: *podići Vandenberg sustav*
Sada morate proći kroz sobu punu iskri, popeti se dizalom na drugi kat i upasti u računalo te upotrijebiti opciju "Uplink Milnet".
PRIMARNI CILJ: *stići u kontrolnu sobu*
Idite u kontrolnu sobu i pričajte s Garyjem.
PRIMARNI CILJ: *osloboditi Garyjevu kćerku*
Idite u sjeverni ugao baze i uđite u helikopter. Do benzinske crpke možete preko smeća ili provlačeći se kroz kanalizaciju. Tiffany čuvaju komandosi pa im ne smijete dopustiti da vas vide prije negoli ste spremni da ih brzo pobijete. Možete doći izvana i boriti se ili upasti preko krova, što je možda lakše. Ako Tiffany bude ubijena, svejedno možete završiti misiju, ali ako preživi, dobit ćete nagradu od Garyja. Kad pobjegnete, doći će Jock. Potom uđite u helikopter.

MISIJA 12

PRIMARNI CILJ: *ukrasti minipodmornicu, otići u morski laboratorij i ukrasti shemu za Garyja*
Da dođete do podmornice, najbolje je prvo plivati, a potom se vrlo oprezno rješavati stražara da ne dignu alarm. Da biste otvorili vrata bazena za podmornice, trebat će vam kodovi koje ćete dobiti ako budete razgovarali sa znanstvenikom. Podmornicom ćete stići do morskog laboratorija.
Popnite se dva kata i izbjegavajte/uništavajte pokvarene automatske topove. Čuvajte se i mutanata, proći ćete na svom putu do poplavljene sobe i zaključanih vrata u njoj i kroz laboratorij koji ih je pun. Slijedite hodnike do velike sobe pune mutanata. Morate doći do vrata na drugoj strani, ali čuvajte se velikih mutanata koji su opasniji od sigurnosnih robota. Iza vrata vas čekaju hodnici i sigurnosni roboti, a vi ćete stići do lokacije na kojoj su tri dizala. Srednje je vaše odredište, ali ćete morati prijeći preko provalije - imate li dovoljno augmentacija, možete je preskočiti, ali lakše je aktivirati most putem terminala u blizini. S druge strane je računalo koje upotrijebite te odaberite opciju"Access UC Schemantics" da dobijete nove naredbe.
PRIMARNI CILJ: *uputiti se do Garyja i Jocka*
Vratite se do minipodmornice, pa onda ponovno kroz laboratorij i prostorije za posadu boreći se s vojnicima. Kod minipodmornice će vas napasti Walton Simons, ali se ne morate boriti s njim - možete pobjeći. Hodnikom možete stići do vrha zgrade i ondje ući u helikopter.
PRIMARNI CILJ: *zaustaviti lansiranje nuklearne rakete*
Pse je lako srediti, a stražari u kućici vas ne očekuju. Kad dođete do kompleksa, vaš je cilj u poluzatvorenoj ogradi do koje se možete spustiti dizalom ili proći kroz zaključana vrata. Uđite unutra (komandni dio) i čuvajte se vojnika. Pronađite prekidač za prekid lansiranja i upotrijebite ga.
PRIMARNI CILJ: *reprogramirati raketu da pogodi Area 51*
Upadnite u sigurnosni terminal i odaberite opciju "Initiate New Launch".
PRIMARNI CILJ: *pobrinuti se da agenti ne spriječe lansiranje*
Idite do silosa s raketom. Morat ćete potući Howarda Stronga koji pokušava zaustaviti lansiranje.
PRIMARNI CILJ: *otići do Jocka*
Na krovu silosa naći ćete Jocka, popričajte s njim da završite misiju.

MISIJA 13

Pridite tornju da dobijete zadatak.
PRIMARNI CILJ: *ući u Area 51 bunker*
Bunker, koji vam je cilj, je u sjevernom dijelu baze. Čuvajte se ophodnji. Ako ga niste sredili u prošloj misiji, srest ćete Waltona Simonsa s kojim ćete se morati boriti. U građevini označenoj "Command 24" naći ćete ključ tornja s početka misije u kojem je terminal koji otvara vrata Area 51 bunkera. Uđite i na prvom raskrižju idite desno, u sobu u kojoj ćete uključiti energiju za dizalo.
U idućem ćete dijelu dobiti prijedloge triju sukobljenih strana koje će tražiti da im se pridružite. O vama ovisi što ćete odlučiti i kakav ćete kraj vidjeti. Do Sektora 4 put je isti što god odlučili. Donde će vam trebati dosta vremena, borbe s vojnicima, robotima i mutantima. Prije nego uđete u nj morate malo pretražiti Sektor 3 (gornji dio) i dobit ćete poruku.
PRIMARNI CILJ: *razgovarati s Heliosom u Aquinas Hubu*
Uđite u laboratorij s reaktorom u prizemlju i popričajte s mehaničarem da doznate šifru Aquinas Huba. Uđite, istražite nove prostorije i popričajte s Heliosom (umjetna inteligencija), što će vam pomoći da se riješite nekih protivnika i uđete u Sektor 4. U Sektoru 4 postoje tri generatora protivnika - možete ih onesposobiti tako da zatvorite neprobojna vrata i spriječite čudovišta i robote da vam smetaju. Kad uđete, pred vama su tri različita završetka:

MORGAN EVERET

Cilj: *uništiti 4 plava fuzijska reaktora u Pageovom bunkeru, a potom se popeti u kontrolnu sobu i isključiti struju*
Prijeđite sva tri kata Sectora 4 da nađete fuzijske reaktore (po jedan na prvom i trećem i dva na srednjem katu). Kad ih isključite kodom koji ste dobili, popnite se dizalom ponovno na vrh, upotrijebite prekidač i izađite iz sobe da završite igru.

TRACER TONG

Cilj: *isključiti hlađenje reaktora i uništiti globalni komunikacijski čvor*
Kontrolna soba za hlađenje je u dnu Sektora 4. Uđite unutra (sredite komandosa) i pronađite kontrolnu konzolu pa na njoj odaberite opciju "Flush System". Potom idite u Sektor 3 pa u sobu s reaktorom (nadam se da imate načina za zaštitu od radijacije), gdje se čuvajte mutanata i upotrijebite tri prekidača da završite igru.

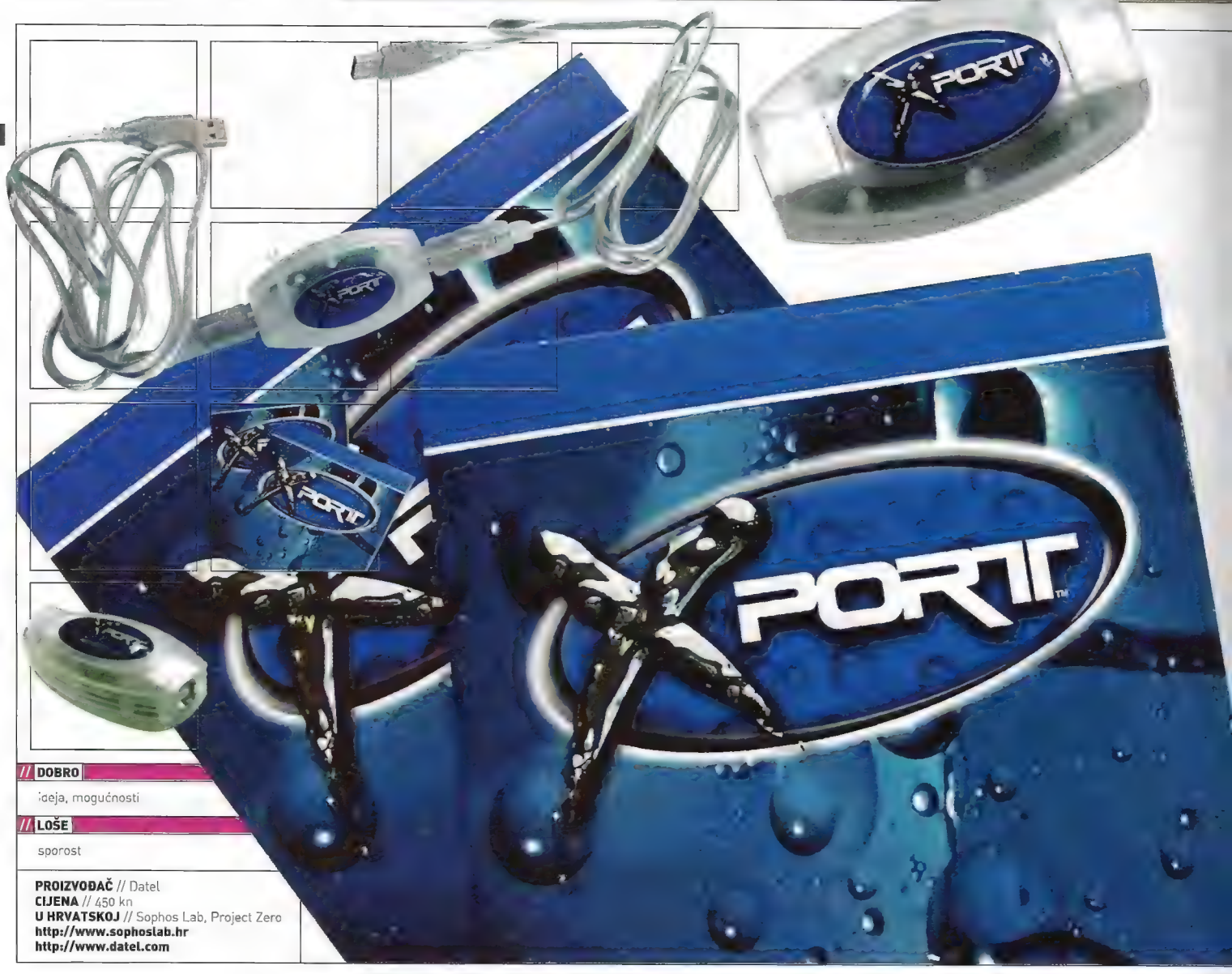
HELIOS

Cilj: *isključiti prepreku za uplink na Aquinas ruteru*
Pridite Aquinas ruteru na prvom nivou Sektora 4 i dobit ćete upute od Heliosa kako doći do ostalih rutera. Upotrijebite svaki od njih pa ćete dobiti još jednu poruku. Idite do kontrolnog računala u uglu i upotrijebite opciju "Engage Primary Router". Nakon što odblokirate rutere, vratite se u Sektor 3, potom u Aquinas hub i na trećoj razini pridite Heliosu čime završavate igru.
Čestitamo!

Saitek: DVD Commander II

Univerzalac

Zanimljivi proizvodi uvijek su dobro prihvaćeni pa nema razloga da tako ne bude i s najnovijim u Saitekovoj ponudi. Naime, pomoću njihovog vrhunski dizajniranog daljinskog upravljača zavidne ergonomije moći ćete kontrolirati cijeli TV sustav, a to uključuje i ono što je ostalim univerzalcima nedostajalo - kontrolu PS2. U paketu dobivate i izvrsno dizajniran prijamnik s pass-through utorom koji omogućava da vam kontroler bude stalno spojen na konzolu. Moram napomenuti da su ispravljene boljke prijašnjeg modela: ni kontroler ni prijamnik nije više teško izvaditi, a ni staviti. Kao što sam već rekao, daljincem je moguće upravljati i ostalim komponentama sustava: TV-om, videom i satelitskim reciverom, samo što ćete ga morati konfigurirati pomoću priloženih kodova. Dakako, da biste ga mogli koristiti, morat ćete unutra umetnuti dvije AAA baterije. Konačan dojam je i više nego dobar, naročito što se tiče univerzalnih mogućnosti, još kad bi imao i sve one napredne mogućnosti Sonyjeva daljinca. Odluku prepuštamo vama, ni u kojem slučaju nećete pogriješiti, oba su u samom vrhu.



// DOBRO

ideja, mogućnosti

// LOŠE

sporost

PROIZVOĐAČ // Datel
CIJENA // 450 kn
U HRVATSKOJ // Sophos Lab, Project Zero
http://www.sophoslab.hr
http://www.datel.com

DOBRO

fukcije, univerzalnost, dizajn

LOŠE

nedostaju mu napredne mogućnosti Sony-jeva daljinca

PROIZVOĐAČ // Saitek
CIJENA // 225 kn
U HRVATSKOJ // Zola
http://www.saitek.com

Datel: X-Port
Komunicirajte s PC-jem

Ovaj kabel pretvara vaše računalo u golemu memorijsku karticu, omogućujući vam istodobno i korištenje već spremljenih pozicija s Interneta. Zapravo jedan običan kabel sa specijalnim 1-1 USB hubom omogućuje kompatibilnost i razmjenu podataka između PC-ja i PS2. Kad jedanput sve spojite, sve buduće radnje će se odvijati na vašem PC-ju. U dosta zgodnom grafičkom sučelju programa imat ćete potpunu kontrolu nad svime, uključujući i download preko Interneta. Jedna od osnovnih stvari koju x-port nudi jest spremanje podataka s vaše memorijske kartice na PC i obrnuto, čime njezin kapacitet postaje zapravo neograničen. Dodamo li tome još i mogućnost razmjene spremljenih podataka preko Interneta, stvar postaje mnogo zanimljivija. Ne samo da ćete moći skinuti *save* pozicije, nego ćete se moći i hvaliti svojima. U sam program je ugrađena tražilica i mogućnost *downloada* pa je uistinu lagan za korištenje. Da ne bi sve ostalo samo na tome, tu je i mogućnost izravnog spremanja *cheatova* u vaš *Action Replay* (ako ga imate). Jedina stvar koja kvari ukupni dojam jest sporost razmjene podataka između PC-ja i PS2, što zna uistinu živcirati, te problemi prilikom *dowloada save* pozicija, koji nije baš uvijek radio (iako to ne mora imati nikakve veze sa samim programom, nego prije s Internet vezom). Sve u svemu, dosta zgodna stvar s obiljem mogućnosti koje će, dakako, neki znati iskoristiti.

Manta Multimedia:
Sve u jednom!

Čim ga vidite, mudro ćete zaključiti da to nije običan stalak. Naime, objedinjuje tri uređaja: stalak, PS2 multitap i daljinski upravljač s ugrađenim prijamnikom. Stalak je dizajniran u PS2 stilu, tako da neće previše "bosti" oči, ali nije ništa posebno. Daljinski je jednak opisanom u 27. broju. Za one koji ne znaju, reći ću da je doista malen (kao jedan upaljač, dva u širinu) i dobro radi iako će nekome smetati njegove male dimenzije i velika sličnost tipaka koje je u mraku vrlo teško razlikovati. Kad sve namjestite, tj. PS2 smjestite u njegovo leđište i utaknete multitap u nj, zabava može početi. Odmah ćete primijetiti da na stalku svijetli LED-ica i da ne reagira na vaše naredbe. To je zato što se, kao i kod prethodnog daljinskog upravljača, mora prebaciti u običan mod pomoću tipke na upravljaču. Daljinac radi bez problema. Što se tiče multitapa, iskušali smo ga na *DOA2* gdje je izvrsno radio, a naša je jedina zamjerka malo teže vađenje memorijske kartice iz portova C i D. Sve u svemu, ovo nije loše rješenje, a i vrlo je praktično - vaš kontroler i daljinac mogu mirno koegzistirati bez većih problema.

DOBRO

sve u jednom

LOŠE

[illegible]

PROIZVOĐAČ // Manta Multimedia
CIJENA // 600 kn
U HRVATSKOJ // Sophos Lab
http://www.sophoslab.hr
http://www.manta.com.pl

razlog br. 93

freemail

Vaša adresa za cijeli svijet!

puno je razloga za

iskoninternet®

prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga

besplatni info telefon: **0800-1000**

http://www.iskon.hr

internet glazba DVD lifestyle party mobiteli elektronika

RESET #18

časopis o svemu što nije u časopisu srpanj/kolovoz 2002. cijena 0 kuna

ISSUE 18 JULY / AUGUST 2002
9 771331 784006 06
00,00 KN 000 SIT 0,0 KM 000 DIN 000 DEN 0 EUR

GO!

PARTY GODINE
Valkana Beach Festival

lifestyle

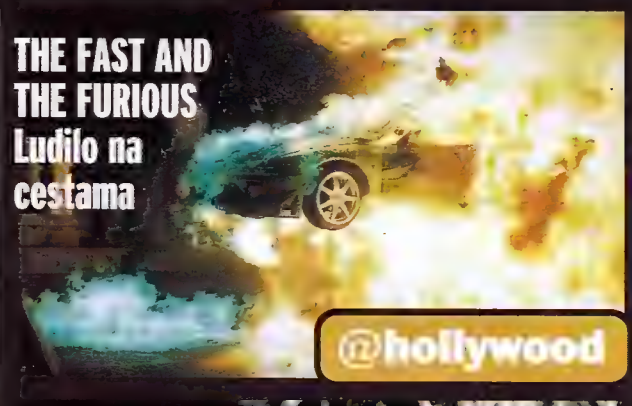
IGRE BEZ GRANICA
Vodič kroz sportsko ljeto

900MHz

Siemens M45

haloBing!

TEST DISCMANA
Ponesite glazbu na more

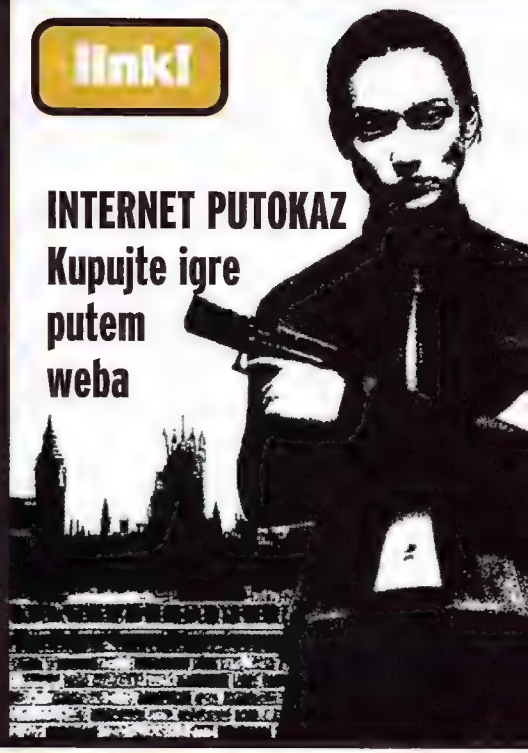


THE FAST AND THE FURIOUS
Ludilo na cestama

@hollywood

THE JESUS AND MARY CHAIN
Najbolje od legendi

u centrifugi



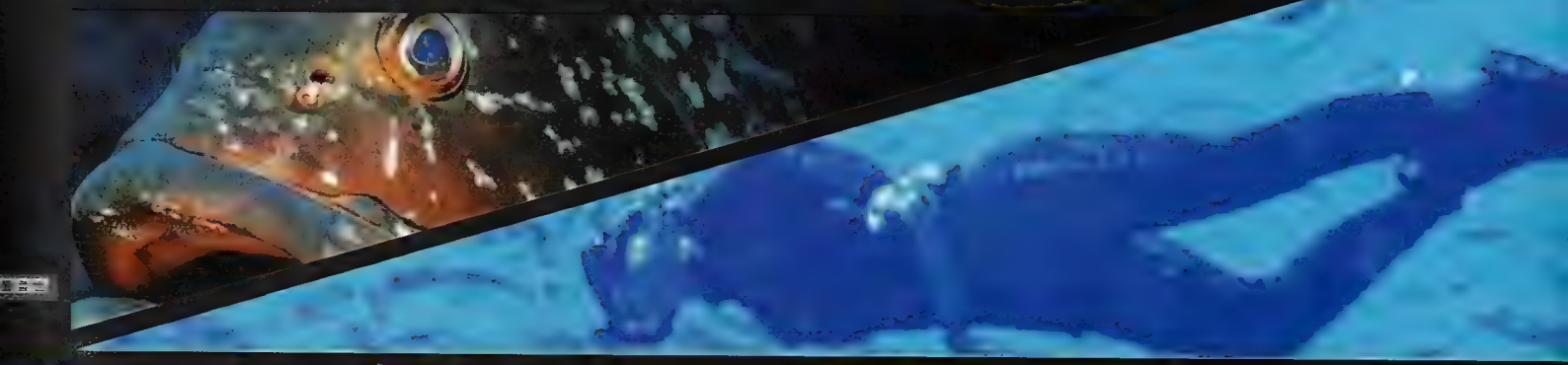
link!

INTERNET PUTOKAZ
Kupujte igre putem weba

LifeStyle

IGRE BEZ GRA

Što raditi ovog ljeta? Okej, odmaranje, plivanje, kupanje, sunčanje, partijanje i ganjanje komada ono je što ljeto čini ljetom. No, ostane li vam još vremena i novca, zašto se ne biste okušali u nekom sportu na vodi? Naravno, ljeti se može i planinariti, voziti skate, ali je većina aktivnosti vezana baš uz more. Pa evo nekoliko naših najprijedloga takvog načina zabave...



KITESURFING

Mama, vidi zmaj!

Ruku na srce, bilo je samo pitanje vremena kad će se netko sjetiti da jedro na surferskoj dasci zamijeni posebno napravljenim zmajem i otisne se na valove. Rezultat se zove kitesurfing i najnoviji je u nizu ekstremnih sportova na vodi. Ovaj put ni mi ne zaostajemo. U Hrvatskoj se već organiziraju i contesti u kitesurfingu, stoga se nemojte začuditi kad na plaži ugledate ekipu koja leti zmajem i između vratolomija u zraku lagano surfa na valovima. Budući da "jedro" leti iznad vas, omogućena je veća sloboda kretanja nego u windsurfingu, što rezultira mnogo atraktivnijim trikovima i akrobacijama. Pruži li vam se prigoda okušati se u kitesurfu, nemojte to propustiti, bit ćete si zahvalni na tome.

WEB CONNECT:

WWW.KITESURFING.ORG
WWW.KITESURFING.CO.UK
WWW.FLEXIFO

NIGA

RONJENJE

Under the sea, under the sea...

WEB CONNECT:

WINDSURFING

Ride the Wind, Baby

Windsurfing ili jedrenje na dasci sport je starijeg datuma, no svake sezone dobiva na popularnosti. Spoj je jedrenja i surfinga i od obaju uzima ono najbolje. Ako ste ikad na Eurosportu ili uživo vidjeli natjecanje u windsurfingu, znate o čemu govorimo. Jurnjava, let, prskanje vode i sloboda odlike su tog sporta. Iako se ne čini preteškim, windsurf zahtijeva mnogo rada i koncentracije, no kad se svladaju osnove, otvara se put vrhunskom sportskom doživljaju. U gotovo svakom većem turističkom mjestu na Jadranu pronaći ćete daske i jedra za iznajmljivanje pa - uživajte...

WEB CONNECT:

Daj

ulja za sunčanje

Iako je dok ovo pišemo vani ljetni pljusak, misli su nam negdje na jadranskoj obali, kupaju se u prozirnom plavom moru i peku se na velikom žutom suncu. Svi vi koji ste, zajedno s našim mislima, na moru i još ne izgledate poput raka kapitalca, pobrinite se da se to i ne dogodi. Inače bi vas neki zaluđeni kuhar mogao pripremiti na buzaru.

1 COPPERTONE

KOKOS EXTAZA

46,90kn

2 LANCASTER

SAMO ZA ODLIKAŠE

183kn

3 NIVEA

BEZ GREŠKE

75,90kn

4 SUN DANCE

PLES POD SUNCEM

29,90kn

5 GARNIER - AMBRE SOLAIRE

PUN POGODAK

64,90kn

IGRE BEZ GRANICA

PARAGLIDING

Padaš, a letiš

Iako nije baš povezan s morem, paragliding je svakako jedan od najuzbudljivijih sportova ovog ljeta. Za neupućene, riječ je o letenju pomoću posebno napravljena padobrana. Da bi poletio, letač se mora zatrčati niz brdo ne bi li podigao zmaja i krenuo u let. Sjedeći u svojevrsnoj stolici, upravlja padobranom pomoću špagica od kevlara. I to je to. Poprilično jednostavno. Tehniku upravljanja je prilično lako svladati, stoga vam za bavljenje ovim sportom treba samo hrabrosti. Naravno, nemojte se odmah bacati s planina, prvo se okušajte na brežuljcima kojima primorje ne oskudijeva.

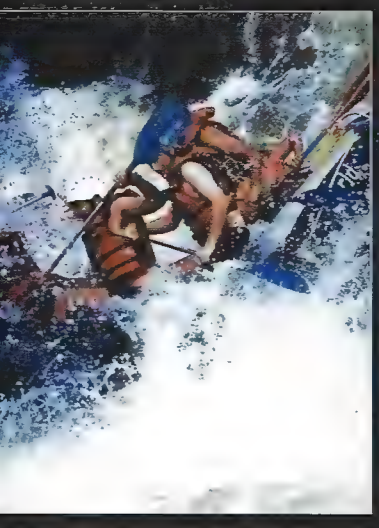
WEB CONNECT:

RAFTING

Jaši valove

Divlja rijeka je odličan izbor želite li iskusiti timski duh i proživjeti avanturu u divljini. Iako ljeto nije baš najsretniji izbor vremena za rafting zbog niskih vodostaja, uvijek će se naći rijeka koja će imati vode za nekoliko slapova kojima se morate spustiti. Naravno, za rafting vam treba poseban gumeni čamac, vesla i dobro društvo. Ako imate potonje, za opremu se obratite najbližoj turističkoj agenciji koja će vas povezati s organizatorima raftinga. Kao sport, rafting je poprilično naporan, no psihički nema boljeg. Divljina, priroda i druženje najbolji su lijek za stres, a hladna voda planinske rijeke savršeno osvježenje. Dakle, ako vam dosadi more i vrućina, znate gdje ćete pronaći spas...-

WEB CONNECT:



YACHTING / SAILING

Navigati se mora!

Sport za one dubljeg džepa, ponajprije zbog visoke cijene iznajmljivanja "barkice" koja se kreće od 600 do 1200 eura na tjedan. Naravno, da biste uopće mogli iznajmiti jahticu, morate imati položen ispit za skipera, ali možete i njega iznajmiti (cijena se kreće od 40 do 70 eura po danu) Dakle, ako vas se skupi desetak i podijelite troškove, svatko bi trebao izdvojiti stotinjak eura, no zahvaljujući neizrecivom užitku što ćete ga osjetiti boraveći na otvorenom moru i predivnoj jadranskoj obali, ubrzo ćete zaboraviti na utrošeni novac. A kad vas uz zalazak sunca rashladi maestral, zaboravit ćete i na ostatak svijeta. Naravno, rutu putovanja određujete sami, tako da možete doista upoznati sve ljepote naše obale. Iako najskuplji, ovo je jedan od najljepših oblika provoda na Jadranu (naravno, ako ne patite od morske bolesti). Osim toga, možete glumiti iskusna morskog vuka-jahtaša, što ima svojih prednosti pri upoznavanju zgodnih Primorki. :)

WEB CONNECT:

Daj 5 mineralnih voda

Ljudsko se tijelo uglavnom sastoji od vode, čiju količinu ljetne vrućine osjetno smanjuju. Dakle, treba je neprekidno obnavljati. Da biste ostali zdravi, lijepi i pritom se osvježili, evo naših prijedloga najvode ovog ljeta:

1 STUDENA S LIMUNOM

ŽUTA MINUTA

3,20kn

2 JAMNICA (ONA S IVICOM :))

KLASIKA

2,65kn

3 RADENSKA 3 SRCA

ČRNA BAŠKOT

2,75kn

4 EVIAN

YUPPIE PRISTUP

4,20kn

5 DONAT MG

MAGNESIUM!

5,50kn

MUDROST ZA KRAJ

Ako je voda prebistra, u njoj neće biti mulj ljudi koji su preoprezni nikad neće spoznati mudrost (kineska narodna izreka)

RESET

RESET

Halo, Bing...

Evo nam i zadnjeg Halo Binga! prije odlaska na ljetne praznike, punijeg nego ikada i pretrpanog informacijama koje bi vam mogle zatrebati u ovim suludo vrućim danima. Osim hrpe različitih spravica tu je i veliki test najpoželjnijih Discmana ove sezone. Vidimo se na plaži.

CANON A 30

Iznad ostalih

Iako pripada nižoj klasi fotoaparata, odličan dizajn i vrlo kvalitetni materijali izdvajaju ga od konkurencije. Nažalost, to ne bismo mogli reći i za slabu rezoluciju njegovog CCD-čipa, samo 1.3 megapiksela, što je danas jedva dostatno čak i za amaterski rad. Nakon značajnijeg pada cijena digitalnih fotoaparata ipak bi trebalo potražiti barem one s 2 megapiksela. Aparat koristi standardne četiri AA-baterije. Korisno bi bilo odmah uzeti četiri punjive NiMH-baterije s punjačem jer ih nećete dobiti uz fotoaparat. Medij koji se koristi za pohranu fotografija je Compact Flash, robusna kartica poznata kao izbor Nikona i Canona. Priložena ima kapacitet 8 megabajta, ali se mogu kupiti i one čija veličina ne prelazi 512 megabajta.

Gdje? HG SPOT, tel. 01/ 663 76 66

2201kn

PIONEER DEH-7400MP

600 minuta glazbe na jednom CD-u

Pioneerov prvi MP3 pročitat će doista sve. Osim klasičnih audio CD-ova, bez problema će se nositi s CD-R (čak i multisesion) i CD-RW-medijima. MP3 reprodukcija je na najvišoj razini. Iako je dekodiranje od 128 Kb/s minimum koji se preporučuje, i tu je kvaliteta više nego zadovoljavajuća. Kao jedinu zamjerku izdvojili bismo pauzu koja između MP3-ca iznosi oko 4 sekunde. Organski EL display koji može prikazati 14 znakova uvodi nas u svijet 3D-grafike. Prednja maska uređaja polako klizi prema dolje da bi se oslobodio utor za CD. Ugrađeno pojačalo daje ovom CD playeru 4x50 W izlazne snage. Ne zaboravimo visokokvalitetni radio tuner i tzv. sound levelizer koji se brine za čistoću zvuka. Brojne mogućnosti izbora prilikom podešavanja mnogih postavki samo su dodatni plus izvrsnom MP3/CD tuneru koji toplo preporučujemo u ovim sve toplijim ljetnim danima.

Gdje? KBZ ELECTRONIC, tel. 01/ 615 01 01

3700kn
10% popusta na gotovinu

SENATE 550 F

Postoje li jeftiniji zvučnici?

Upitat ćete se kad vidite samostojeći model američke tvrtke koja svoje modele proizvodi u Kini da biste ih vi jeftinije kupili. Odmah ćemo se dogovoriti: ovo nije zvučnik koji će zapeti za audiofilsko uho, prije za oko, no cijena je zanimljiva i sigurno će zainteresirati cure i dečke koji nikad nisu imali samostojeće zvučnike, a htjeli bi malo više basa, ili bi svoje *dvice* spojili preko pojačala na nešto što izgleda lijepo. A više od 1 800 kunića (1 600 u kešu) ne žele dati za dobar zvuk. Senate 550 F neće s pjesmama iz vaše kolekcije napraviti zvučnu revoluciju, ali će se truditi odsvirati ih korektno. Nakon usviravanja, visoki su tonovi još uvijek bili naglašeni, a konstrukcija s bas jedinicama smještenim postrance udarat će bolje ako ih okrenete prema zidu. Znači, prvi korak je istraživanje prostora i postavljanje zvučnika na pravo mjesto, pa slušanje, pa štednja za bolje...

Gdje? KBZ ELECTRONIC, tel. 01/ 615 01 01

1780kn
10% popusta na gotovinu

CANON A 40

Najbolji u svojoj klasi

1340kn

Pravi biser u nižoj klasi fotoaparata. Dizajnom je gotovo jednak slabijem modelu A30, ali zbog rezolucije od 2.0 megapiksela može se reći da ima sve što bi novi korisnik u svijetu digitalne fotografije trebao. Oduševljava njegova izrada te vrlo kvalitetna plastika koja vam odmah ne odaje njegovu cijenu. LCD na poleđini je dovoljno velik i izvrsne kvalitete prikaza. Za snalaženje u izbornicima trebat će vam najviše 10 minuta jer je došlo do nekih poboljšanja u odnosu na stariju Ixus seriju koja je imala nekih nelogičnosti. Blic ugrađen u fotoaparat u rangu je s Olympusovim digitalcom koji se dosad mogao pohvaliti najkvalitetnijim blicom kad je riječ o jeftinijim modelima. Svakako treba reći da na objektivu koji ima 3x zoom postoji i nastavak za priključivanje dodatnih objektiva. Cijena fotoaparata zasigurno će riješiti nedoumice oko kupnje. Apsolutni *best buy* u svijetu digitalne fotografije.

Gdje? HG SPOT, tel. 01/ 663 76 66

2605kn

PHILIPS MP3 PLAYER

MP3 na 8 cm

MP3 playeri nisu nikakva novost. Postoje već duže vrijeme, a njihov najveći problem je medij na koji spremaju glazbeni zapis. Ako je riječ o CD-u, tada je to velik uređaj vrlo sličan običnom discmanu. Ako koristi memorijske čipove, tada je riječ o skupom playeru i vrlo vrlo skupim medijima. Philips je uspio riješiti oba problema proizvevši MP3 player namijenjen samo za 8 cm CD-medije. Nije nužno da na mediju bude zapisan MP3 zapis, može se snimiti i audio CD, ali u tom ćete slučaju imati samo 21 minutu glazbe. Ipak je to ponajprije MP3 player, jer tad na medij bez problema stane tri sata glazbe kodirane u 128 k/bita. Uz uređaj dobivate solidne Philipsove slušalice i daljinski upravljač tipa "na žici". Jedini prigovor imamo na dimenzije uređaja koje su mogle biti nešto manje s obzirom na veličinu medija.

Gdje? TEHNO STUDIO, tel. 01/ 485 40 05, 051/ 33 51 45, 021/ 53 70 08

CDJ 500S

Scrachajte s CD-om

Pioneer je u suradnji s poznatim DJ-ima proizveo CD player kojim je moguće manipulirati kao s analognom gramofonskom pločom. Takve uređaje viđali smo i prije, ali prema svjedočenju poznatih DJ-a, CDJ-500 je CD player koji najbolje približava osjećaj gramofona. Posebna je pozornost posvećena zaštiti CD-medija od vibracije. Sustav je utemeljen na nauljenom sustavu suspenzije da bi se anulirale sve vibracije zvuka i slučajnih udaraca do kojih može doći u okolišu u kakvom će ovaj uređaj najčešće biti korišten.

Gdje? KBZ ELECTRONIC, tel. 01/ 615 01 01

SONY DCR IP 7E

Najluđa stvar na svijetu!

20100kn

Najmanja Sonyjeva digitalna kamera snima na MicroMV medij, kasetice gotovo upola manje od DV-kaseta. Kvalietu snimke jamče posebne Carl-Zeiss leće i superiorni CCD-procesor koji omogućava snimanje u 800 000 piksela. Iznimno malih dimenzija i nevjerojatno lagana, DCR IP7E pripada klasi uređaja kojih se ne bi posramio ni James Bond, pogotovo kad se shvati sav potencijal zooma koji u digitalnom modu povećava snimku 120x. Kamera snima i fotografije u rezoluciji 640x480, ima mogućnost MPEG2 kompresije, snimku može pohraniti na memory stickove, podržava *bluetooth* bežično komuniciranje i predstavlja jedini pravi izbor za snimanje nezaboravnih ljetnih događaja. Idealno za voajere te one koji su dobili povrat poreza i ne znaju što bi s njim.

Gdje? HELIKOP, tel. 01/ 487 60 53, 455 19 77

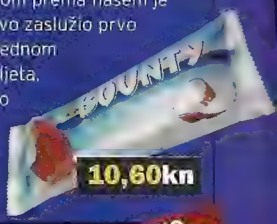
Halo, Bino...

Daj 5 sladoleda

Odlučili smo vam ponuditi naš top 5 sladoleda, i to na štapiću. Zašto baš na štapiću? Ako ste jedan od onih lizača koji utjehu pronalazi u kornetima različitih oblika i veličina, radije posjetite neku od lokalni *sljastičarnica* i naužijajte se u hladnim kremama domaće proizvodnje. Naša preporuka je da skočite do obližnje škrinje sa sladoledima i kušate nešto od našeg izbora, osvježenje zajamčeno.

1 BOUNTY — ZAGONETKI KOKOS

Fantastičan, nevjerojatno osvježavajući poveći sladoled od kokosa preliven čokoladom prema našem je mišljenju uvjerljivo zaslužio prvo mjesto na sladolednom jelovniku ovoga ljeta. Problem je jedino ako baš niste ljubitelj kokosa, a vjerujemo da ima i takvih.



10,60kn

2 STARBURST — TROPSKO OSVJEŽENJE

Voćni sladoledi jedno su od najefektnijih i najukusnijih osvježenja ovog ljeta. Okusom prebogati Starburst zamamne veličine ugodno će vas rashladiti kad vam to bude najpotrebnije.

10,60kn

3 NJOFRA — SAVRŠENSTVO JEDNOSTAVNOSTI

Ma što reći o ovoj sladolednoj legendi? Ledo, domaći i omiljeni nam proizvođač sladoleda s dugogodišnjom tradicijom, storio je prije nekoliko desetaka godina tu divotu koja je uspješno odolijevala i još uvijek odolijeva nasrtajima novih, skupih, glamuroznih sladoleda.

3,70kn

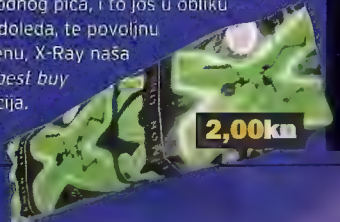
4 KING — PUNOMASNI DIV

Ovu tešku kategoriju sladoleda, u koju još spadaju Dove, Magnum i drugi "punomasni" uradci sladolednе industrije, kvalitetom daleko nadvisuje King. Definitivan izbor ako na plaži naglo ogladnite.

9,35kn

5 X-RAY — BESTBUY

Kratko i jasno, riječ je doslovce o zaleđenoj limunadi na štapiću. No s obzirom na osvježavajuću narav tog ugodnog pića, i to još u obliku sladoleda, te povoljnu cijenu, X-Ray naša je *best buy* opcija.



2,00kn

TEST DISCMANA

Na more sa svojom glazbom

Philips je izumio CD-medij, a Sony walkmane. Što mislite, tko ima bolje discmane?

Mobilnost postaje imperativ budućnosti. Revolucija je počela 80-ih s popularnim Sonyjevim walkmanom koji je otad mijenjao samo medije s kojeg je puštao glazbu. Popularni discman postoji na tržištu već duže vrijeme, ali je svoju drugu mladost doživio tek pojavom jeftinih i pristupačnih CD-snimača. Iako su se pojavili noviji, manji mediji poput mini disca ili MP3 playera na memorijske kartice, CD je još uvijek najjeftiniji medij i vrlo jednostavan za snimanje. Novije serije discmana imaju modificirane lasere da bi mogli čitati recordable medije, a odnedavna je čak i tvrdoglavi Sony morao dodati podršku za čitanje rewritable medija, što nam jasno daju do znanja natpisi na svim testiranim uređajima. Philipsov discman model AX 203 se može pohvaliti i sposobnošću čitanja MP3 zapisa s CD-medija, što ga uz solidnu reprodukciju čini *best buy* modelom. Posebno izbirljivima, koji žele kvalitetno slušati svoju audiokolekciju i nikad nisu ni pomišljali na MP3 zapis jer se njime gubi na kvaliteti glazbe, namijenjen je najjači Sonyjev model D-EJ855 koji osim iznimno kvalitetne reprodukcije nudi i vrhunski dizajn. Cijeli je uređaj veličine medija i tek je nešto deblji od Jewel boxa u koji se pakiraju CD-ovi zahvaljujući posebno tankim punjivim baterijama koje se posebno isporučuju uz ovaj model. Pomislili smo što ako se isprazne dok smo daleko od izvora, ali Sony je mislio i na to.
Postoji dodatak u obliku cijevi koji se spaja na discman, a služi kao adapter za napajanje standardnim AA-baterijama kakve možete kupiti na svakom kiosku. Daljinski upravljač koji dolazi sa spomenutim modelom ima i maleni LCD na kojemu se mogu pročitati i CD-TEXT informacije ako ih CD ima na sebi (ispisivanje imena pjesama, albuma, kompilacije). Svi noviji snimači podržavaju snimanje CD-TEXTA pa je i uporabljivost velika. Shock protection nije jednako efikasan na svim uređajima, a na ovome je, pogadate, najefikasniji i doista radi bez greške. Da čestim šokovima ne biste narušili vrhunski dizajn ovog discmana, stavit ćete ga u platnenu futrolicu koju ćete također dobiti uza nj.

Sony D-EJ855

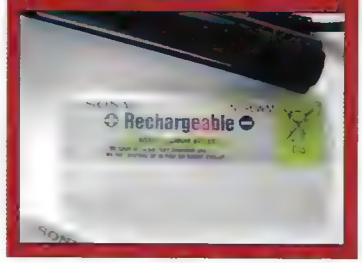
Izvrstan prenosivi player. Uza nj ćete dobiti sve što vam treba, punjač, punjive baterije i daljinski upravljač s LCD-om. Kvaliteta zvuka je odlična čak i uz priložene slušalice, za koje obično vrijedi pravilo da ih treba obvezno zamijeniti. Estetika je kombinirana s vrhunskom funkcionalnošću, što ovaj player čini jednim od najpoželjnijih za kupnju.

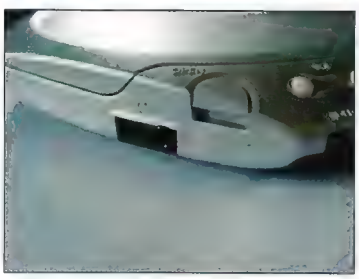
CIJENA | 1500kn

DIZAJN	5
SHOCK RESISTANCE	5
ISPLATIVOST	3
OPREMA	5

WWW.SONY-EUROPE.COM

Gdje? HELIKOP, tel. 01/ 487 60 53, 455 19 77





Sony D-E331

Najjeftiniji discman na testu nudi vam samo osnovne mogućnosti manipuliranja glazbom poput play, stop i pauze. Postoji tu i dodatni bas od dva stupnja, ali njega bi trebalo izbjegavati koristiti zbog efekta odzvanjanja koji se tada javlja. Plastični dojam playera pojačavaju jeftine plastične tipke u koje se moglo uložiti malo više novca. Nažalost, uz discman nećete dobiti čak ni set baterija.

CIJENA | 600kn

DIZAJN	3
SHOCK RESISTANCE	2
ISPLATIVOST	3
OPREMA	1

WWW.SONY-EUROPE.COM

Gdje? HELIKOP, tel. 01/ 487 60 53, 455 19 77

Sony D-EJ750

Znatno bolji dizajn negoli kod slabijeg modela, ali ono što ovom modelu nedostaje je oprema. Prijašnji modeli serije 7 imaju punjive NiMH baterije i daljinski upravljač, ovaj je stigao bez baterija i bez punjača. Postoji utor za daljinski, ali nema daljinskog pa bi trebalo potražiti paket uz koji ćete ga dobiti.

CIJENA | 820kn

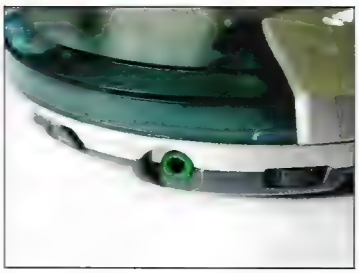
DIZAJN	4
SHOCK RESISTANCE	3
ISPLATIVOST	4
OPREMA	1

WWW.SONY-EUROPE.COM

Gdje? HELIKOP, tel. 01/ 487 60 53, 455 19 77

Philips AX 2101

Zanimljiv dizajn je postignut prozirnim poklopcem ovog discmana, ali je nažalost upotrijebljena plastika vrlo jeftina pa cijeli uređaj malo škripi u rukama. Za pohvalu je što će vam uza nj biti isporučen adapter koji vam omogućuje da ga spojite na vanjsko napajanje. Slušalice lijepo sjedaju u uši, ali su loše. Basovi su nepostojeći čak i kad se uključi digitalno pojačanje.



CIJENA 669kn

DIZAJN	4
SHOCK RESISTANCE	2
ISPLATIVOST	3
OPREMA	3

WWW.CONSUMER.PHILIPS.COM

Gdje? TEHNO STUDIO, tel. 01/ 485 40 05, 051/ 33 51 45, 021/ 53 70 08

Philips AX 203

Znatno solidniji player negoli je prethodni klasična je dizajna, ali se zato odlikuje mogućnošću reprodukcije MP3 zapisa na CD-u - funkcijom koju će mnogi znati cijeniti. Slušalice su mnogo kvalitetnije negoli na jeftinijem modelu pa će se osjetiti upotreba digitalnog pojačanja basa. Od dodatne opreme treba spomenuti AC-adapter za vanjsko napajanje uređaja.

CIJENA 1058kn

DIZAJN	3
SHOCK RESISTANCE	3
ISPLATIVOST	4
OPREMA	3

WWW.CONSUMER.PHILIPS.COM

Gdje? TEHNO STUDIO, tel. 01/ 485 40 05, 051/ 33 51 45, 021/ 53 70 08

Daj 5 CD-Recordablea

Podatci nemaju smisla ako ih ne možete podijeliti s nekim, dakle prenijeti. Danas svakako najjeftiniji i najlakši način za prijenos je CD-Recordable medij. Koristimo ga svi i stalno. Evo top-ljestvice *boxed* medija. U idućem broju čitajte o medijima koji se kupuju na kile (spindle).

1 PHILIPS CD-R 80 MIN

Izumitelj CD-medija zna kako se to radi. Kvalitetno i pouzdano uz prihvatljivu cijenu.

7,50kn

2 RICOH CD-R 74 MIN

Još jedan izumitelj srodne tehnologije, CD-RW standarda, proizvodi vrlo kvalitetne i trajne medije.

6,00kn

3 INFINITY CD-R 99 MIN

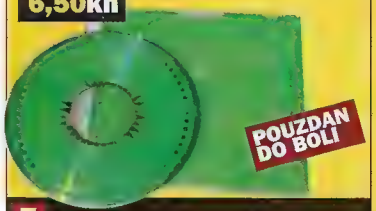
Malopoznat proizvođač na našim prostorima, ali mu to ne bi trebala biti otežavajuća okolnost s obzirom na kvalitetu. Najbolje rješenje ako trebate megabajt više.

7,10kn

4 VERBATIM CD-R 80 MIN

Sam proizvodi sve kemikalije potrebne za izradu cijelog medija. Dio Mitsubishi korporacije. Nikad problema s njima.

6,50kn



5 INTENSO CD-R 80 MIN

Dobar medij za opću upotrebu. *Slim box* uštedjet će vam prostor jer kakvo je to kućanstvo koje ne posjeduje barem stotinu snimljenih medija.

5,50kn

900 MHz

Što je sad ovo? Mobiteli? U PSX-u? Otkud sad to? Hehe, nema uzmaka - 900 MHz je svugdje oko nas. A mi smo odlučili svim fetišistima mobilne komunikacije dati kutak u kojem će naći sve što ih zanima o hrpetini čipova i LCD ekranu obloženim kućištem koji svi zovu mobitelom. Uživajte, nema vam druge...

CommunicAsia sajam 2002

Predstavljen cijeli niz novih mobitela

Ovaj je mjesec predstavljen cijeli niz novih mobilnih telefona. Na sajmu CommunicAsia predstavljena je Nokia 6610 te Siemensovi modeli C55, A50 i CL50, a potom smo na tiskovnoj konferenciji u Zagrebu doznali sve o novitetima Sony Ericssona

NOKIA 6610 novost je u "Classic" kategoriji, namijenjenoj ozbiljnijim i zahtjevnijim kupcima. Posebnosti ovog uređaja su zaslon u boji, podrška za MMS te Java tehnologija. Svjetske putnike obradovat će opcija rada na svim trima frekvencijama - 900/1800 i 1900 MHz. Izmjenjive maske dolaze u trima bojama - boji burgundca, tamnoplavoj i zelenoj. Posebnost su i polifone melodije zvona, animirani screensaveri te izmjenjive teme sučelja.

SIEMENS A50 [illegible]

SIEMENS CL50 namijenjen je azijskom tržištu. Zanimljiv preklopni dizajn i polifone melodije zvona te EMS i WAP njegove su osnovne značajke. Bit će dostupan u dvjema bojama - boji pjenušca i boji perle.

SIEMENS C55 novi je entry-level mobitel čije su glavne odlike polifone melodije zvona, Java tehnologija te GPRS i nove Clip-It izmjenjive maske. Novost su i predinstalirane igre, među kojima i popularna "Prince of Persia". EMS-om je moguće poslati dugačke tekstualne poruke do 760 znakova, a posjeduje i aplikaciju za uređivanje fotografija, koja vam omogućuje da neku od njih namjestite kao wallpaper.

Komercijalni MMS lansiran u Hrvatskoj

VIPnet je istodobno kad i matična tvrtka Mobilkom Austria lansirao uslugu MMS-a. Usluga je dostupna VIP.me korisnicima i VIP.smart pretplatnicima, a u promotivnom razdoblju, do 1. rujna, besplatna. Trenutačno je u ponudi samo mobitel Sony Ericsson T68i s kamerom MCA 20, čiju ste recenziju mogli vidjeti u prošlom broju. Cijena tog uređaja i kamere za nove pretplatnike iznosi 4999 kuna. Tijekom promotivnog razdoblja bila je aktivna i MMS usluga "Svjetsko nogometno prvenstvo" koja je izvještavala o rezultatima utakmica, a još uvijek je aktivna promotivna MMS usluga "Vrijeme" kojom korisnici na zaslon mobitela dobivaju animirane sinoptičke i satelitske karte Hrvatske s vremenskom prognozom za tekući dan (u jutarnjim satima) i idući dan (u večernjim satima). Cijena pojedinačnog MMS-a nije poznata, ali je poznato da će poruku plaćati samo pošiljatelj, dok je primanje besplatno.

ZANIMLJIVOSTI

Mobiteli za ljeto

SIEMENS ME45

ME45 nasljednik je modela M35, prvog "sportsko-rekreacijskog" Siemensovog mobilnog telefona. Za razliku od prethodnika, gotovo je posve vodootporan i djeluje znatno "uvjerljivije". Radi na 900 i 1800 MHz, ima ugrađenu antenu te GPRS i infracrvenu vezu pomoću koje ga je moguće sinkronizirati s računalom, a u paketu dolazi i softver za to. Na našem ga je tržištu moguće nabaviti u kamenosivoj boji. Ima vrlo dobru litij-ionsku bateriju, veliku memoriju adresara, a zaslon i tipkovnica su osvijetljeni jantarnom bojom. Ovaj mobitel "cilja" na dinamične kupce koji žele robustan telefon, ali se ne žele odreći sofisticiranih funkcija. Minus su mu tipke, koje su prilično dubokog hoda i ne baš sasvim precizne.

gdje	Kod operatera i u tvrtki Simens Hrvatska d.o.o.
cijena	Oko 2800 kuna

Atari igre na mobitelima

ZANIMLJIVOSTI

Nekoliko proizvođača mobitela, među kojima su Sony Ericsson i Motorola, u suradnji s tvrtkom iFone rade na oživljavanju nekolicine vrlo popularnih naslova s Atari računala kao što su *Pong*, *Centipede*, *Breakout* i *Asteroids*. Korisnici mobilnih telefona tako će moći uživati u starim hitovima. Juan Montes, vicepredsjednik tehnologija i sadržaja u Motoroli, komentirao je: "Atari igre poznate su i voljene među igračima svih godina. Naš ugovor s iFoneom je još jedan dokaz naše želje da korisnicima pružimo uzbudljiv sadržaj s provjerenim brandovima čija je privlačnost bezvremenska. Budući da se pojavljuje sve više uređaja s podrškom za Javu, moguće je isprogramirati Atari igre za njih, i na taj način prenijeti popularne sadržaje na zaslone mobilnih telefona.

SONY ERICSSON T600 nasljednik je Ericssonovog mikromobitela T66. I dalje je po značajkama najmanji i najlakši mobitel u proizvodnji. U malom kućištu skriva podršku za EMS, radi na svim trima frekvencijama, a imat će i velik vlastiti imenik.

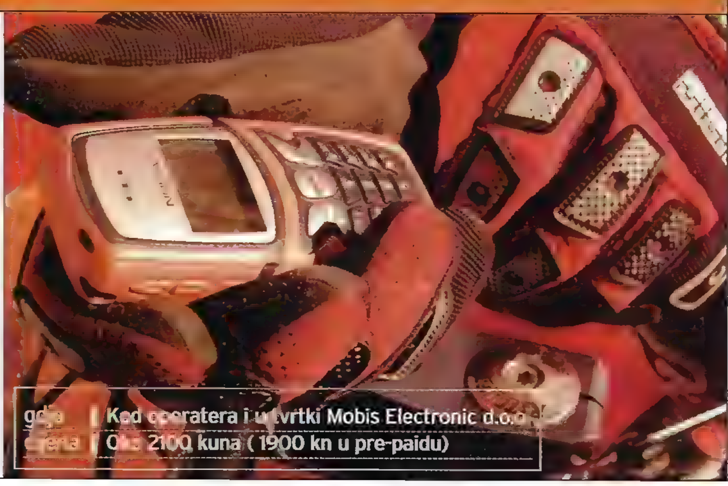
SONY ERICSSON T200 namijenjen je masovnom tržištu kao entry-level mobitel. Mogli bismo reći da je zapravo nasljednik Ericssonovog R600, samo što je pojačan GPRS-om i može raditi na svim trima frekvencijama. U kombinaciji s digitalnom kamericom MCA10 može snimati fotografije i slati ih kao attachment e-mailu. "Picture phonebook" odnosno slikovni adresar funkcija je poznat već iz modela T68 - svakom unosu u adresar možete pridružiti sliku.

SONY ERICSSON T300 I MCA 25 kombinacija su namijenjena početnicima u MMS-u. Ima zaslon u boji, polifone melodije zvona i veliki kapacitet vlastitog adresara. Zahvaljujući MCA25-ici, može snimiti fotografije te ih slati putem maila ili MMS-a. MCA25 je zapravo pojačani model MCA20 s digitalnim zoomom. Ovaj uređaj ima i nekoliko popularnih Atari igara koje je upravo za tvrtku Sony Ericsson razvio iFone.

Najavljeno je i pojačavanje smartphonea P800 čiju će memoriju biti moguće proširiti Memory Stick Duo karticama. U nj će biti integriran mp3 player, a na tržištu bi se trebao pojaviti ove jeseni. Za one koji misle da je arctic blue boja Sony Ericssona T68i ženskasta, predstavljen je T68i u sivoj boji.

NOKIA 5210

Nokia 5210 u osnovi je obnovljen model 8210, a njegova je posebnost gumeno kućište koje se ne rasklapa okomito nego vodoravno, po samoj sredini. Samo je kućište prilično čvrsto i praktično, dođe li do oštećenja, može se jednostavno zamijeniti. Budući da ono štiti uređaj od padova i špricanja vodom, ovaj mobitelčić je doista idealan za ljeto. Praktično je automatsko zaključavanje tipkovnice, kao i vlastiti adresar koji može pohraniti 250 unosa. Za sportaše i rekreativce korisne su opcije štoperice, timera te termometra koji s otklonom od nekoliko stupnjeva mjeri temperaturu zraka u Celzijusima i Fahrenheitima.



gdje | Kod operatera i u tvrtki Mobis Electronic d.o.o.
cijena | Oko 2100 kuna (1900 kn u pre-paidu)

Daj 5 najprodavanijih mobitela

Evo jedne top-ljestvice koju ste vi skrojili. Predstavljamo 5 najprodavanijih modela mobitela ovih dana (cijene su okvirne za pre-paid pakete VIP-a i HT Croneta)

1 NOKIA 3310

[illegible]

IMA GA K'O MRAVA

1000kn

2 NOKIA 5210

[illegible]

1900kn

MODERNO I PRIHVATLJIVO

3 TELIT GM822

[illegible]

TALIJANSKA POUZDANOST

800kn

4 SIEMENS C45

[illegible]

1100kn

KONKRETNO

5 ALCATEL OT311

[illegible]

NESHVAĆEN

1000kn

RESET

RESET

Link!

MALI VODIČ ZA SITNE INTERNET SATE

ODLAZAK VELIKOG MIKEA

WWW.TYSONGEAR.COM

Gdje bi se drugdje mogao roditi jedan od najvećih *fightera* nego u New Yorku. U Brooklynu je 30. lipnja 1966. svijet ugledao mali Mike Tyson, nakon Muhammada Alija vjerojatno najpopularniji boksač svih vremena. Ovih se dana, eto, među boksačkim fanovima još uvijek priča o nezgodnom Mikeovom porazu od svjetskog prvaka u teškoj kategoriji, Lennoxa Lewisa. No, mnogi vjeruju da će se Mike Tyson vratiti na prijestolje sporta kojim se, uz uspone i padove, grickanje ušiju svojih protivnika i mnogo drugih dogodovština, bavi od svoje trinaeste godine. Pod stare dane, od gomile novca koju je prikupio nesebično odvaja hrpe dolara pomažući različite ustanove i organizacije, a i sami se možete pridružiti njegovoj ekipi u humanitarnom radu, odnosno u toj, kako je sami zovu, najvažnijoj bitki, samo pošaljite mail na info@tysongear.com. Tu je i neizbježna linija odjeće, nazvana Tyson Gear, čija je velika rasprodaja završila 28. lipnja.

Želite li saznati više detalja o Mikeu i njegovim boksačkim i neboksačkim pothvatima, prokrčite put do njegovih službenih stranica - **WWW.TYSONGEAR.COM.** I ne zaboravite na recenziju igre *Mike Tyson Heavyweight Boxing* u ovom broju PSXa.

WEB VODIČ ZA KUPNJU IGARA

Budući da nemate strpljenja čekati gotovo pola godine da se neki naslovi iz svijeta videoigara pojave na našim policama, ne preostaje vam ništa drugo doli da se pomolite i zahvalite bogu plastike i palstičnih kartica, osigurate si istu (sa solidnim papirnatim pokrićem u pozadini) i krenete u shopping iz vlastite fotelje. Da se ne biste vi mučili, pomučili smo se mi umjesto vas. *Tip*: želite li izbjeći plaćanje carine, a pretpostavljam da želite, nemojte nikad u istom paketu naručiti više od dvije ili, na nekim siteovima, više od jedne igre, a postoji i jedan vrlo zgodan trik koji možete izvesti na Amazonu: naime, ako na vašoj narudžbi navedete da je riječ o daru, na paketu neće pisati cijena, što će carinskoj službi onemogućiti obavljanje posla (ako već ne budu štrajkali). U svakom slučaju, savjetujemo vam da pri prvoj kupnji na nekom siteu dobro pročitate uvjete, FAQ i sve ostale dosadne tekstove, vjerujte, mogli biste prilično uštedjeti.

WWW.PLAY.COM

Osim bogate ponude igara, ovdje možete kupiti i DVD-ove i ostale korisne stvari, a shipping je besplatan za sve narudžbe. Nažalost, nije moguće naručivati iz Hrvatske, ali zato sigurno imate prijatelja u Austriji ili Italiji koji će vam rado preuzeti pošiljku.

Kartice: Delta, MasterCard, Solo, Visa

WWW.AMAZON.COM

Tata shoppinga, tu možete kupiti baš sve. Pošiljke stižu izravno do vas, a detaljno su navedene i cijene slanja ovisno o hitnosti isporuke.

Kartice: American Express, Diners, Discover, JCB, MasterCard, Eurocard, Visa

WWW.SPECIALREQUEST.NET

Ovdje možete kupiti igre za sve konzole i PC, ali i hardver, dijelove i ostale sitnice. Ako se učlanite u njihov klub, možete očekivati i neke popuste. Site bi možda mogao biti i malo pregledniji.

Kartice: Visa, Mastercard, Switch, Solo

WWW.GAMES-OFFLINE.COM

Možda zvuči nevjerojatno, ali istina je: ovaj site ima besplatan shipping i voze do Hrvatske! Uz igre, tu ćete naći filmove i mnoge prijeko potrebne sitnice za nas mlade potrošače. Apsolutni pobjednik.

Kartice: Visa, Mastercard, American Express, Diners

WWW.SOFTWAREFIRST.COM

Konačno site koji ima i dobar logo! Osim toga, na softwarefirst.com naći ćete igre za sve konzole, PC i MAC. Službenici ovih stranica tvrde da dostavljaju na svako mjesto gdje postoji poštar, a site je pregledan i kvalitetan.

Kartica: Visa, MasterCard, American Express, Connect, Delta, Switch, Solo, Electron

NACRTAJTE SE NA NETU

Povodom nedavno održanog svjetskog festivala animiranih filmova u Zagrebu, Animafest 2002., odlučili smo vas provesti kroz nekoliko stranica koje, kao pravi ljubitelj igara, animacije i sveg sličnog nikako ne smijete zaobići. Ima toga mnogo više, ali ne smijemo pretjerivati.

WWW.CARTOONNETWORK.COM

Vjerujemo da ste svi barem jednom bacili pogled na neki od animiranih filmova iz njihove produkcije, ali jeste li vidjeli site? Ne? E pa pogledajte ga. Spomenimo još da je kao članica Animafesta u Zagrebu gostovala Linda Simensky, jedna od djelatnica Cartoon Networka.

WWW.LOONEYTUNES.COM

Svima nam dragi Looney Tunesi sada se mogu pogledati u odličnim Flash animacijama (neke su i interaktivne) na ovoj adresi. Ne propustite epizode serijala "Mysterious Phenomena of the Unexplained" u kojima naši stari junaci doživljavaju nove pustolovine. David Finley, jedan od djelatnika Warner Brosa, također je bio na Animafestu.

WWW.HINET.HR/ANIMAFEST/FLASH.HTML

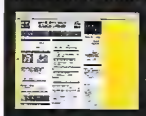
Ako volite priče Ivane Brlić-Mažuranić, onda će vas zacijelo zanimati kako su ih zamislili neki od najboljih inozemnih Flash animatora. Na ovim stranicama možete pogledati dijelove iz animacija koje će se od jeseni moći kupiti na CD-ROMU.

WWW.FOX.COM/FUTURAMA

Ako još niste čuli za Futuramu, posljednji specijalitet iz Matt Groeningove kuhinje, onda doista živite bez nečeg esencijalnog za ljudski opstanak, barem što se tiče humora i animiranih legendi. Ako jeste, svejedno će vam biti zanimljivo skoknuti na stranice i saznati nešto više o vašim omiljenim likovima.

WWW.AARDMAN.COM

Možda vam "Wallace i Grommit" i "Angry Kid" ne stvaraju neke bujne asocijacije u mozgu, ali "Chicken Run" ste vjerojatno gledali ili ste barem bacili oko na simpatičnu i šarenu glinastu animaciju. E pa to je to! Aardman je kuća koja je napravila sve te odlične filmove i za početak morate skoknuti na njihov site, a onda i nabaviti te filmove kako god znate.



WWW.AWN.COM

Ili Animation World Network, sveobuhvatan je i opširan site na kojem ćete naći baš sve što vas zanima o animaciji bilo koje vrste, od festivala preko najava i showcasea do objašnjenja kako su se radili specijalni animirani efekti, recimo, u posljednjoj epizodi Star Warsa.

Go!

NAJVEĆI PARTYJI, KONCERTI, FESTIVALI, DOGAĐANJA... SVE NA JEDNOM MJESTU

VALKANA BEACH FESTIVAL
Najveći hrvatski party live na MTV-ju

Valkana Beach slovi za najveći (i najbolji) party u ovim dijelovima Europe. Dakle, Pula je, definitivno, mjesto gdje se, ako ste u blizini, morate i želite pojaviti. Šesti po redu Valkana Beach ove je godine pod pokroviteljstvom najveće globalne glazbene televizije, megapopularnog MTV-ja, što samo po sebi jamči solidan provod. Veselica će trajati dva dana, ali ako tome pribrojimo pre-party u tvrđavi Bourguignon i post party u klubu Cult, na koje isto vrijedi otići, dobivamo četiri dana mora, sunca i zabave :). A ako vam je elektronička glazba prirasla srcu, vašoj sreći nema kraja. Organizatori ovog partyja, The Cooking Masters iz Pule, potrudili su se angažirati više od 50 (!) svjetskih i domaćin DJ-a, od kojih valja izdvojiti Svena Vaetha, Plastikmana, Tonija Riosa i Kevina Larkina na techno flooru, Seba Fontainea, Tima Maasa na progressive flooru i Ian Pooleya, Circulation i Richarda Greya na house flooru. Ne moram ni spominjati da bi za cijeli popis DJ-a trebala cijela stranica... Naravno, organizirani su i after-partyji na više mjesta, naravno u blizini obale, tako da možete uživati u svim čarima pulskog ljeta. E, da... Valkana Beach počinje 9. kolovoza, što vam ostavlja dovoljno vremena da uštedite novac. Karte, rezervacije i sve bitne informacije na siteu: WWW.VALKANABEACH.COM

Jamiroquai je u Puli napravio sjajan tulum. Nadamo se istom i Jovanottijem

JOVANOTTI U ARENI
Nakon Jamiroquaija u Pulu stiže i Jovanotti

Zvuči kao Oliver u Areni, no ne dajte se prevariti. Lorenzo Cherubini, svima znan kao Jovanotti, odlučio je, nakon Stinga, Jamesa Browna, Joea Cockera i benda Jamiroquai, iskoristiti drevni pulski amfiteatar kao koncertnu dvoranu. Svima na veselje. Koncert najpoznatijeg talijanskog rappera održat će se 13. kolovoza u sklopu Jovanottijeve turneje "Il Quinto Mondo" tijekom koje će uz Pulu posjetiti Austriju, Švicarsku, Njemačku i Francusku. Arena se, kao što sam već spomenuo, pokazala kao vrhunski koncertni prostor, što samo potvrđuje da će Jovanottijev koncert biti jedan od najvećih koncertnih događaja ovog ljeta. I budite uvjereni da ćete bez dvoumljenja moći zapjevati "Ciao Mamma, guarda come mi diverto!" Više o Jovanottiju na njegovom službenom siteu: [illegible]

8TH BIKER DAYS
Vrijeme paklenih vozača

"Glazba na struju" i nije vam baš nešto, više volite miris benzina, kožu, pivo i žestoku rok-svirku. Bez brige, i za vas imamo nešto - Biker Days, a održat će se, pogađate, u Puli. Prošlogodišnji posjet od nekih 50-ak tisuća bikera iz cijele Europe jamči nam odličan provod i ovog ljeta. Cijela stvar počinje 24. srpnja i traje četiri dana. Motoklub Twin Horn, koji Biker Dayse organizira po osmi put, ovaj put dovodi između ostalih i... (drum rolls:)... Motorhead. Da, da, Lemmy ponovno jaše. Ulaznica za četiri dana stoji 160 kuna, pa ako imate moćnu pilu i željni ste dobrog ruženja, ogrnite svoj kožnjak i pravac Pula. Informacije na siteu: [illegible]

OTIĆI KAKO GOD

što? | Global Gathering 2002
kad? | 22. srpnja
gdje? | Long Marston Airfield, Stratford upon Avon

Jest da je malo daleko, no sedam flooreva na kojima će nastupiti osamdesetak DJ-a svakako treba posjetiti. Ukratko, tko god nešto znači u elektroničkoj glazbi bit će ondje. Posjetitelji će se moći zabavljati i u velikom festivalskom lunaparku u opakim rollercoaster n' stuff vožnjama. Organizatori su dobili dozvolu za 35 000 (!) ljudi. Ako vam je dosta mora i sunca, podite na najveće hedonističko igralište ovog ljeta - Global Gathering. Više informacija na WWW.GODSKITCHEN.COM

što? | Ibiza
kad? | cijelo ljeto
gdje? | pa na Ibizi

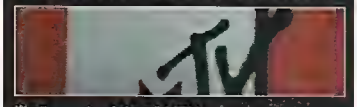
Iako polako gubi na popularnosti, na otok koji je obilježio prošlo desetljeće, što se hedonizma i partijanja tiče, uvijek je dobro otići. Ako se odlučite za ovaj (ne baš jeftin) način zabave, najbolji klubovi na Ibizi su: Amnesia, Eden, Pacha, El Divino, Privilege i Space. Naravno, najljepša stvar na Ibizi su cjelodnevni partiji na plažama od kojih valja izdvojiti ove: Aqua Blanca, Salinas i Cala Jondal (najbolja glazba). A ako zbarite nešto, dobro je znati da je na Punta Galeri najljepši zalazak sunca na svijetu.
WWW.IBIZA-SPOTLIGHT.COM/NIGHT_I.HTM

što? | Manu Chao
kad? | 16. srpnja
gdje? | stadion Šalata, Zagreb

Nakon Beograda, Praga i Ljubljane Manu Chao će posjetiti i Zagreb. Manu i prateći mu bend Radio Bemba planiraju održati dvoipolsatnu svirku na Šalati. Dobar provod zajamčen, a ulaznicu možete kupiti za 160 kuna, što je za ovakav koncert vrlo povoljno.
WWW.MANUCHAO.NET

što? | Motovun Film Festival
kad? | od 30. srpnja do 4. kolovoza
gdje? | Motovun, Istra

Motovunski je festival u tri godine iz malog i nepopularnog festivala izrastao u festival na koji moraju otići svi filmofili koji drže do sebe. Ovog ljeta u planu je više od 100 projekcija i, naravno, tulumi do zore po kojima je festival poznat. Službeno jelo festivala su kokice :).
WWW.MOTOVUNFILMFESTIVAL.COM



što? | Isle of MTV
kad? | 20. srpnja
gdje? | Lisabon

Petnaestak tisuća ljudi na festivalu modernog popa i dancea, zvuči primamljivo! To je zapravo finale festivalske turneje koja će obuhvatiti 11 europskih gradova. Voditelji su Roger Sanchez i Kellis, a neki od gostiju su: Morcheebu, Gorillaz, Layo & Bushwack i Ian Pooley. Za ulaznice pišite na MTVTICKETS@MTVNE.COM

ljetna centrifuga

webconnect: www.warnermusic.com

The Jesus and Mary Chain

CD mjeseca / Warner / Dancing Bear

21 Singles

Ne dvojim da je pojava brojnih sastava više ili manje inspiriranih inovativnom glazbenom zaostavštinom The Jesus And Mary Chaina glavni razlog objavljivanja ove bezvremenske zbirke singlova, ali me to nimalo ne smeta: od iznimnog albuma prvijenca *Psychocandy*, na kojem su začudno uspjeli spojiti utjecaje Velvet Undergrounda, Beach Boysa i MC5, pa sve do kasnijeg posustajanja uvjetovanog nemirnim i autodestruktivnim životom braće Reid, JAMC su znali napraviti sjajnu pop-kompoziciju. A to treba cijeniti. I slušati. Do besvijesti! Ove vas trominutne simfonije uronjene u gomilu sonične gitarske buke jednostavno moraju pridobiti na prvu loptu: suvremene sastave poput Black Rebel Motorcycle Club ili The Strokes već odavno jesu! Nezaboravno i apsolutno esencijalno!

OSVOJI CD MJESECA

Želite li osvojiti CD mjeseca, pošalji odgovor na dopisnic na adresu uredništva: PSX, Čakovečka 17, 10000 Zagreb, s naznakom "Daj Jesus and Mary", ili na mail: psx_reset@janus.hr

NAGRADNO PITANJE: Nabroji barem 3 albuma sastava The Jesus And Mary Chain.

Samo najsretniji moći će uživati u njihovoj najnovijoj kompilaciji.

Dobitnik Eminemovog CD-a iz prošlog broja: MARTIN MRŠA iz Šibenika

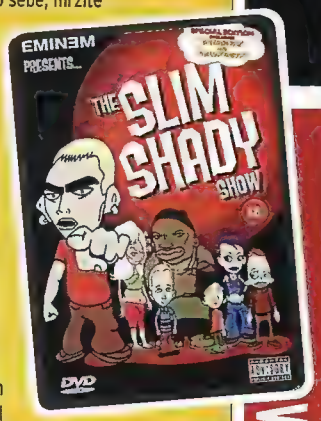
PSX AND AQUARIUS PRESENTS...

NAGRADNA IGRA

Slim Shady Giveaway

OSVOJI EMINEMOV DVD

Mladi ste, ljuti na cijeli pokvareni svijet oko sebe, mrzite profesore koji vas tlače, a k tome volite hip-hop i sve što ide uz to? Ovo je prava stvar za vas...

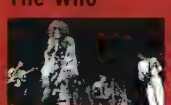


Jedan od vas muthaf***ing buraza može svoju DVD-kolekciju obogatiti Eminemovim DVD-om "The Slim Shad Show" na kojem se nalaze najzanimljiviji doživljaji animiranog Eminemovog alter ega Slima Shadyja. Samo trebate mućnuti glavicama i odgovoriti kako se zove majka Marshalla Mathersa a.k.a. Eminema. Word...

ODGOVORE NAPIŠITE NA DOPISNICU I POŠALJITE NA NAŠU ADRESU DO 15.07.

vijesti

Umro basist grupe The Who



Bas gitarist sastava The Who, John Entwistle, više nije među živima. Umro je u 57. godini života u Las Vegasu, neposredno prije njihove američke turneje. Kako doznajemo, pronađen je mrtav u hotelu. Uzrok smrti još nije poznat, ali vjeruje se da je riječ o srčanom udaru. Sastav je 28. lipnja trebao krenuti na dvomjesečnu turneju, i to iz Hard Rock hotela u Las Vegasu. Počivao u miru.

Mjuzikl grupe Queen zaradio četiri milijuna funti u pet tjedana

Mjuzikl queenovaca "We Will Rock You" zaradio je više od četiri milijuna funti u prvih pet tjedana prikazivanja. Rezervacije u kazalištu Dominion produžene su sve do siječnja 2003. Predstavu je od svibnja (kad je održana premijera) pa do danas vidjelo više od 100 000 ljudi. Glazba u mjuziklu je utemeljena na pjesmama koje su napisali članovi sastava i Ben Elton.

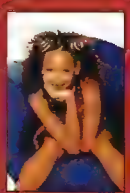
Diana Ross posvećuje pjesmu princu Charlesu

Princ od Walesa bit će počasni gost na dobrotvornom koncertu u Hyde parku na kojem će nastupiti pet najvećih imena pop-scene: Diana Ross, Rod Stewart, Dame Shirley Bassey, Ronan Keating i Gabrielle. Diana Ross je obećala jednu pjesmu posvetiti princu Charlesu čuvši da je on njezin fan. Naime, izjavila je da je oduševljena što će i princ biti nazočan te da će mu posvetiti pjesmu "Upside Down" jer mu je to jedna od najdražih.

Mark Knopfler sprema treći solo album

Mark Knopfler će uskoro završiti s radom na trećem solo albumu koji planira objaviti u rujnu. Naziv još nije poznat, a trenutačno je u tijeku postprodukcija u Londonu. Od gostiju, tu je bluegrass gudač Glen Duncan, gitaristi Paul Franklin i Richard Bennett, bubnjar Chad Cromwell, pijanist Jim Cox i basist Glenn Work. Knopfler planira i svjetsku turneju kako bi što bolje promovirao novi album, a kako sad stvari stoje, ona bi trebala početi u proljeće 2003.

Mel B surađuje s Princom



Mel B planira ponovno započeti solo karijeru, u čemu će joj ovaj put pomoći Princ. Namjerava također surađivati i s ljudima kao što su Ja Rule i Jay Z te osvojiti američko tržište. Citiramo je: "Moja glazba želi u Ameriku. Počet ću ondje jer postoje mnogi koji su spremni na suradnju. Jedan od onih za koje sam sigurna je Prince, zbog čega sam jako uzbuđena." Izjavila je da je odluka da ode iz Virgin Recordsa njena

Universal/Aquarius

The Very Best Of MTV Unpluged

Naravno da nemate sve MTV Unpluged albume, a sigurno ih nikad nećete ni imati. Evo prilike da kroz kratku kompilaciju Universalovih urednika poslušate 18 preporuka i odlučite se za omiljeni album. Ima ovdje svega, od Claptona, Paul Simona i Briana Adamsa do R.E.M.-a, Lennyja Kravitza i Noela Gallaghera. Neki će prigovarati na izostanku omiljenih im zvijezda, no sigurno je da MTV-u ovakva kompilacija nije posljednja. A vi pročitajte popis izvođača, pa vidite.

Anti/Dancing Bear

Tom Waits | Blood Money | Alice

Čovjeka nema, i nema, pa onda uskrsne s dvama novim albumima. Jedan, *Blood Money*, je nastao kao *mjuza* za kazališnu predstavu *Woyzeck*, a drugi, *Alice*, onako kako to samo Tom Waits ničim izazvan zna načiniti. I dok nas u *Blood Moneyju* podsjeća na slavne trenutke *Rain Dogsa* i *Frank's Wild Yearsa*, *Alice* je zanimljiviji utoliko što nas podsjeća na staaaroga Toma Waitsa, prije negoli je poludio sa *Swordfishtrombons*. Ludilo kabarea, šansona i unikatno pomiješanih Waitsovih stilova na prvom ili baladni ugođaj na drugom? Preporučujemo oba.

dok zlobnici tvrde da ju je Virgin nagovorio zbog neuspjeha u Velikoj Britaniji.

Član sastava Asian Dub Foundation odbio primiti MBE nagradu

Pandit G iz Asian Dub Foundationa odbio je primiti MBE nagradu jer smatra da ona baca svjetlo na krive aspekte njegovog rada. Citiramo ga: "Mislim da ta nagrada nije primjerena. Nikad nisam podržavao taj sustav nagrada. Ako želite priznati projekt kao što je "Community Music", njihov rad, onda im pomognite, financirajte ih. Nema smisla nagrađivati pojedinca. Etabliranje pojedinca neće pomoći organizaciji." Asian Dub Foundation trenutačno rade na novom albumu s producentom Adrianom Sherwoodom.

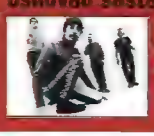
Princeova "Purple Rain" gitara prodana na aukciji

Gitara koju je Princ svirao na turneji Purple Rain prodana je na aukciji za 12 000 funti.

Instrument je sad u vlasništvu kolekcionara Erika Bjornsa iz Los Angelesa.

Tapes, tj. izgubljene vrpce na kojima je dokumentirana Lennonova diskusija oko raspada Beatlesa, nisu prodane jer nisu postigle predviđenu cijenu od 15 000 funti. Iz istog razloga nisu prodani ni neki predmeti vezani za Elvisov život te jakna koju je Kurt Cobain darovao Courtney Love. Flajeri kojima je reklamirana prva američka turneja Sex Pistolsa prodani su za 110 funti.

Gitarist Foo Fightersa osnovao sastav

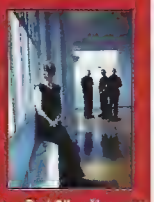


Chris Shiftlett, gitarist Foo Fightersa, osnovao je sastav zajedno s bratom Scottom Shiftlettom koji svira bas u sastavu Face To Face. On, pjevač sastava Face To Face i Chris sada se zovu Viva Death i u džepu imaju snimljen album. CD će u trgovine 27. kolovoza preko Vagrant Recordsa. Ovo ljeto Foo Fightersi neće biti zajedno jer će Dave Grohl na turneju sa sastavom Queens Of The Stone Age.

Hladno pivo u Novom Sadu

Nakon što je njihova verzija Himne za navijače u foteljama postigla izniman uspjeh, Hladno pivo nastavljaju isto tako uspješne aktivnosti. Pozvani su da nastupe na najvećem ljetnom open air festivalu u ovom dijelu Europe, na EXIT FESTU u Novom Sadu, točnije u Petrovaradinskoj tvrđavi. Od 05. do 13. 07. nastupit će više od 500 izvođača na 18 pozornica, a sve će prenositi MTV, BBC, CNN... Hladno pivo će nastupiti pretposljednji dan festivala (12.07.) u udarnom terminu, na velikom Coca Cola Rock Stageu.

Garbage najavili novi single



Novi single sastava Garbage bit će pjesma "Shut Your Mouth" koja će se u CD shopovima diljem Europe naći srpnja. Kao dodatak, tu su bonus stvari, "Happiness Part 2", uživo verzija "Only Happy When It Rains" i obrada Rolling Stonesa "Wild Horses". Prvo "pravo" izdanje sastava Garbage bit će kompilacija B-strana, no do toga ćemo se morati strpjeti.

Daj 5

Albumi 2die4 za ljeto i ugodno slušanje, po neslužbenom ukusu uredništva :))

1 WILCO: YANKEE HOTEL FOXTROT (NONESUCH/DANCING BEAR)

Zato što se još uvijek mnogo može naučiti od Jeffa Tweedyja. Zato što je prvi na popisu, naravno.

2 FORMENTERA DE DIA (IRMA/AQUARIUS)

Zato što nema ljeta bez laganini kolekcije najdopadljivijih remixeva uz koje se piju laganini koktelčići na plaži.

3 GUSTAFI: NA MINIMUMU (DANCING BEAR)

Zato što nitko ne zna napraviti tako dobru zabavu. Zato što ih volimo. Zato što je domaća scena tako jadna. Živjeli Gustafi!

4 REMY SHAND: THE WAY I FEEL (MOTOWN/AQUARIUS)

Zato što više nema dobrih soul albuma, a Remy je udario po svom. Hrabro, držimo fige!

5 TOM WAITS: ALICE (ANTI/DANCING BEAR)

Kakva je to noć bez vječnih uvrnutih balada? Zato što je najbolji u tome.

RESET

hollywood@summer

DVD-premijera

Brzi i Žestoki

The Fast and The Furious, 2001. ■ akcijski ■ BLITZ film i video ■ **REDATELJ:** Rob Cohen ■ gl. **ULOGE:** Paul Walker, Vin Diesel, Michelle Rodriguez

The Fast and The Furious DVD-izdanje smo čekali s jednakom nestrpljivošću kao i *Final Fantasy The Spirits Within*. Nekih pravih razloga za uzbuđenost te vrste nismo imali, no nešto nam jednostavno nije dalo mira. Nismo znali je li nestrpljivost samo rezultat višegodišnje ovisnosti o svemu što ima veze s automobilizmom ili nas je jednostavno oduševljavala sva ona jednostavnost kojom je legendarni redatelj Rob Cohen postavio tu na prvi pogled pomalo plošnu, no zapravo vrlo zanimljivu i sjajno ispričanu priču. *The Fast and The Furious* govori o policajcu O'Connoru koji se pod lažnim identitetom ubacuje među skupinu mladića i djevojaka koji se utrkuju na ilegalnim uličnim utrkama, a policija ih sumnjiči za niz krađa skupocjene tehničke opreme. O'Conner razvija prijateljstvo s vođom skupine, karizmatičnim Dominicom, stručnjakom za vožnju brzih automobila i bratom lijepe Lenny koja odmah privuče pozornost našeg *undercover* policijota. Na njihovom putu stoji Vince, nasilni trkač zaljubljen u lijepu Lenny... *TFATF* isprepliće vrlo zabavnu kriminalističku štoriju stare škole s akcijski nabrijanim scenama utrkivanja nekih od najpoznatijih cestovnih pila današnjice. Od posebnih dodataka, kojih je doista poprilično, spomenimo dokumentarac sa snimanja filma, priču o stvaranju vizualnih efekata, glazbene spotove koji su pratili promociju filma u Americi te mogućnost da se poigrate s kamerama u posljednjoj akcijskoj sceni. Naravno, komentari redatelja se podrazumijevaju, no sve je to manje važno od samog filma. *TFATF* smo odgledali s neskrivenim guštom i po četvrti put, što nam se dosad dogodilo s uistinu malobrojnim filmovima poput *The Black Mask*, *ShowGirls* ili *2001: The Space Odissey*. *Brzi i žestoki* zasigurno nije najbolji film svih vremena, nikako n

NAGRADNA IGRA

PSX i BLITZ vas nagrađuju!

Što brže nam pošaljite sliku vaše omiljene jurilice na adresu uredništva PSX, Čakovečka 17, 10000 Zagreb - s naznakom "Brz I žestok" i sačekajte rujan kad ćete saznati jeste li bili dovoljno brzi i osvojili jednu od idućih nabrijanih nagrada:

2 x DVD
Brzi i žestoki
2 x VHS
Brzi i žestoki
2 x
iz filma
5 x
filmskih plakata i naljepnica

Sretni dobitnici DVD filmova iz prošlog broja su:
☐ Mreža"
Jelić Robert iz Zagreba
☐ "Taxi 2"
Danijel Tomić iz Mrkopolja
☐ "Swordfish"
Ivan Marić iz Požege

na sledaonica ljetna sledaonica ljetna sledaonica ljetna sledac

ljetna gledaonica

Ljeto je i naša kina postaju sve praznija. Preko Atlantika je drugačija situacija, ali to je Amerika, a svi znamo kakva je Amerika - luda i nenormalna, Bog da joj dušu prosti. No, odande nam nakon ljeta stiže hrpa hitova za čije ćemo karte stajati u redovima koliko god bude trebalo pa vam stoga donosimo kratak pregled naslova koje ćemo gledati oljuštenih noseva i puni sjećanja na sol i plažu

RESIDENT EVIL

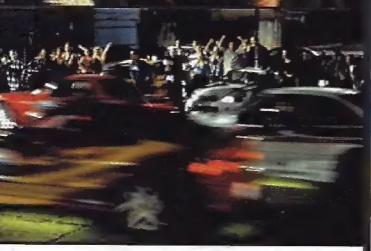
akcijski ■ **REDATELJ** Paul Anderson ■ **ULOGE** Mila Jovovich / Michelle Rodriguez / Eric Mabius

Film koji u sebi miješa radnje prvog i drugog nastavka igre, a fanovi na netu smatraju remek-djelom. Kritika ga nije baš shvatila, no kako očekivati od kritike da shvati zašto je dobar zombi koji ide prema Mili i mrmlja "aaarghhhh"? *Rezi* je zakon, Mila je zakon, sve je zakon, dodaj *shotgun*, mala, pa idemo stati u red za karte.

MINORITY REPORT

akcijski ZF-triler ■ **REDATELJ** Steven Spielberg ■ **ULOGE** Tom Criuse / Max Von Sydow / Steve Harris

Rekorder box-officea. Nastao je prema priči Philipa K. Dicka *(Blade Runner)*. Vole ga i kritika i publika. Cruise glumi policajca budućnosti zaposlenog u odredu koji sprječava



najpametniji ili najzabavniji, ali je jedan od onih uz koji ćete se doista opustiti, a kad ga odgledate, poželjet ćete stisnuti *play* još jedanput. Uostalom, ne viđaju se često na jednom mjestu okršaji *mazdi RX-7*, *nissan skylinea GT-R*, *hondi S2000* i slične japanske potentne oktanske žgadije, a pogotovo ne u visokobudžetnim holivudskim spektaklima. Stoga *The Fast and The Furious* zaslužuje doista samo najviše ocjene - izdanje proglašavamo savršenim, a o filmu smo ionako rekli sve što smo imali. Čekamo nastavak, što drugo.

402 StreetRace

NATJECANJE U UBRZANJU ■ Velika Gorica ■ 29. lipanj 2002. ■ photo Goran Maravić

Inspirirano filmom *The Fast and The Furious*, u Velikoj Gorici je održano prvo veliko natjecanje u ubrzanju na četvrt milje, odnosno na 402 metra. Iako se slične utrke već godinama polulegalno održavaju uglavnom na području Rijeke i Pule, zagrebačka je okolica imala čast ugostiti više od pedeset natjecatelja koji su se došli izboriti za službenu titulu najbržeg vozača. Pista remontnog zavoda Zmaj bila je premala da primi gotovo 7000 gledatelja koji su došli uživati u tom za naše prilike poprilično neuobičajenom natjecanju. Osim očekivanih skupih jurilica poput *BMW-a M3*, *honde S2000* ili *mitsubishi lancera evo VII* - koji je ujedno izazvao i najveću pozornost, favoriti gledatelja su svakako bili "nabrijani" *yugo 45* s *lancinim motorom*, te prastari *opel kadett C* (s motorom iz *astre GSi*) čiju su snagu i ubrzanje nadmašile samo cestovna inačica *honde S2000* i legendarni *reanult 5 GT turbo* čiji je konačni obračun završio Reunaltovom pobjedom. Slijedeći *402* je već najavljen, čeka se potvrda datuma.

Bilo je divno vidjeti da i kod nas postoji veliko zanimanje za ovakva događanja. Prema riječima organizoatora, iduća 402 StreetRace utrka bit će veća i bolje organizirana, s većim brojem natjecatelja i mnoštvom dodatnih sadržaja. Što reći osim - jedva čekamo

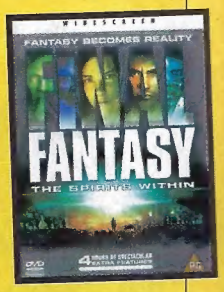
CARS&BABES

Gdje ima automobila, ima i komada, a *402* nije bio iznimka koja bi potvrdivala pravilo. Donosimo vam mali pregled ljepote koju smo zatekli na velikogoričkoj livadi obasjanoj užarenim ljetnim suncem.

Daj 5

Ako na more nosite PS2, preporučujemo vam filmove koje nikako ne smijete zaboraviti, filmove "za duge ljetne noći". Vidimo se u rujnu.

1 FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN



Animatorsko remek-djelo Hirnobua Sakaguchija izašlo je na besprijekornom DVD-izdanju, punom dodataka i zanimljivosti o ovom jedinstvenom filmu

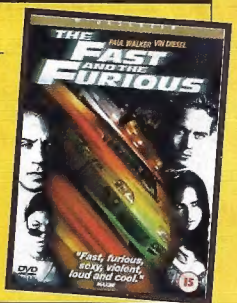
2 STAR WARS EPISODE ONE: THE PHANTOM MENACE

Prvi nastavak najpoznatije ZF-sage svih vremena dolazi na dva diska - slika i zvuk su savršeni, dodatci bogati, a Jar-Jar živ, zdrav i poletan

3 VUČJE BRATSTVO

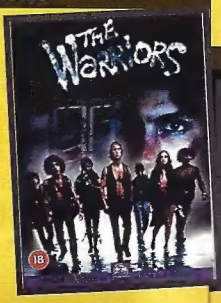
Jedan od najboljih filmova koje smo imali prilike vidjeti i jedno od tehnički najsuperiornijih izdanja koje smo ikad držali u rukama. Preporučujemo!

4 THE FAST AND THE FURIOUS



Čista zabava, jurnjava, adrenalin i sve ono što vam treba kad se nakon dugog izlaska umorni vratite kući, a ne da vam se spavati

5 THE WARRIORS



Stariji će znati zašto smo preporučili *Ratnike podzemlja*, film koji je obilježio cijelo jedno razdoblje i *lifestyle* generaciju diljem svijeta

zločine prije negoli su i počinjeni. Problemi počinju kad se Cruise nađe u situaciji da mora samog sebe spriječiti u zločinu koji tek što nije počinio... komplicirano? Vidjet ćemo ubrzo.

SCOOBY-DOO

komedija ■ **REDATELJICA** Raja Gosnell ■ **ULOGE** Freddie Prinze Jr. / Sarah Michelle Gellar / Mathew Lillard

Sjeća li se itko crtića Scooby-Doo? Film je nastao upravo po njemu, a govori o ekipi iz Mistery Inca koja se zatiče na misterioznom otoku koji čudno djeluje na sve mlade koji se ondje nađu. Ekipa se nije vidjela dvije godine, što će samo otežati njihov put da razriješe još jednu stravičnu tajnu. Pseto Scooby-Doo je računalno animiran, dok je Sarah Michelle Gellar od krvi i mesa, kako i treba biti.

XXX

akcijski ■ **REDATELJ** Rob Cohen ■ **ULOGE** Vin Diesel / Samuel L. Jackson / Asia Argento

Od provjerenog tandema Cohen/Diesel (*The Fast and The Furious*) stiže nam novi akcijaner, *XXX*. Priča je to o uspješnom sportašu kojeg vladina služba vrbuje ne bi li im pomogao u sprječavanju zlog masterminda Yorgija koji, eto, želi zavladati svijetom. Cohenu je dosad bilo za vjerovati ali - uspješni sportaš? Spašavanje svijeta? E da i to vidimo.

SIMONE

drama ■ **REDATELJ** Andrew Nicol ■ **ULOGE** Al Pacino / Catharine Keener / Evan rachel Wood

Pacino je producent kojeg zvijezda potencijalnog hit filma ostavlja na cjedilu. On se ne da smesti i vuče pomalo neuobičajen potez - stvara digitalnu glumicu. Međutim, komplikacije počinju kad film postane hit, a svi polude za glavnom glumicom. Zvuči zanimljivo, a takvom ćemo nečemu ionako svjedočiti i prije negoli smo mislili. Digitalni komadi. Hehe. Može.

O nogometu, ljetu, svemu i svačemu

Danijel Reškovac

Ima li sreća svoje prstiće u Ronaldinhovom golu Seamanu? Je li Konami namjerno uključio ljudski faktor u sudačke odluke najdražeg nam *ISS-a?* Postoji li tajna, masna i ljepljiva urota izašla iz FIFA-ine kuhinje? O svemu tome, pa i mnogočemu drugom čitajte u idućem broju...

03.06. PONEDJELJAK

Prokleto Svjetsko prvenstvo! Lijepo su smislili kako nam pokvariti dan od ranog jutra. Hrvatska gubi od Meksika, stojim i čekam bus, automobili se vuku s kiselim i šokiranim vozačima kojima se ne ide na posao. Jedno nasmijano lice u koloni na autoputu! Izdajica!

Ne, pogled na registraciju objašnjava da je Austrijanac. Kako se samo usuđuje smijati! U glavi mi se vrti nova kolumna; zbog slabe igre repke situacija u zemlji postaje kritična, radnici odbijaju ići na posao, pioniri u škole, a vlada je proglasila izvanredno stanje. Hrvatski reprezentativci zatražili su azil od japanske vlade i otvaraju tvrtku "Croatia - Nippon - Import-Export". I bolje im je. Dario, Ixa i Zoki javljaju se iz Republike Pešćenice i viču: Mi smo sada Turci!
Ali Brazilci uskoro zabijaju dva gola.

08.06., SUBOTA

Hm, ipak smo Hrvati. U gradu ludilo. Cure u toplesima vire iz šibera. Ma kakve Brazilke! Slavi se uz veeeeliki roštilj kod Zokija i igra *ISS* s braćom iz Karlovca. Prvo smo im polomili noge u pravom nogometu, no nažalost nismo i prstiće na ručicama.

10.06., PONEDJELJAK

Posljedice pravog nogometa stižu na naplatu. Je li normalno da se čašica koljena razdvaja u dva smjera? Odsad se držim samo virtualnog nogača. Ma ni toga. Samo gledanja.

13.06., ČETVRTAK

A bome ni gledanja. Ili, napokon

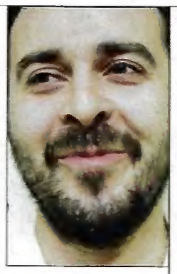
gledanja u miru. Oni su se stvarno naumili vratiti! I nakon Ekvadora! Heh, barem nam se Ćiro vratio. Situacija u državi normalna. Tješimo se Francuzima, a njihove ankete pokazuju da javno mijenje uopće ne krivi repku, trenera ili neigranje Zidanea, nego samo nedostatak sreće. Glupi Francuzi! Za njih ne postoje suci, judeo-masonsko-fifinske zavjere, poruke iz nogometno-političkih centara moći, korejska nepovoljna klima i hrana, nacionalna ukletost, ili nešto sedamnaesto. Samo nedostatak sreće. Pih, a imali su toliko dobrih razloga.

23.06., NEDJELJA

Najveće vrućine izdržljivije su uz Banetov CD s empetricama domaćica iz osamdesetih. Prvo su me pukli Aerodromci (ne ovi novi, oni pravi) s *Običnom ljubavnom pjesmom*, Azra je vrištala za nabavkom i kupnjom ploča i diskova svih, ali i najminornijih bendova iz osamdesetih, a kad je iz susjedovog radija zakukurikao pjevac i onaj se proderao: Oooooo, slatke (ili zlatne?) minute..., kod mene je Film zaurlao *Danas sam bacio radio kroz prozor!* Eh, i vi ste se bunili protiv nečeg...

24.06., PONEDJELJAK

Upravo učinak sreće pokušavam objasniti Tomi i Vedranu na bacanju parića u *ISS-u*. Fićo i ja preskačemo gledanje offsidea, ali njih dvojica uživaju u analiziranju nožnog palčića, je li iza ili ispred crte. Mogu li igra i računalo imati krivo postavljen algoritam za izračunavanje offsidea? Po njima, mogu. Jer svaki offside koji je dosuđen nije offside, a svaki gol koji prime nije gol, nego, zanimljivo, offside. Blaženi Sony koji je napravio najčvršće joypade na svijetu! Blago susjedima kojima najčvršći joypadi na svijetu u pola dva ujutro tamburaju po glavi. O sudačkim odlukama sad nećemo, to je tema za poseban traktat i Tominu disertaciju u kojoj će se pokazati da je Konami pri programiranju dalekovidno uvrstio i sudačke mušice i pogreške.
Srećom, na Svjetskom je prvenstvu drugačije.



25.06., UTORAK

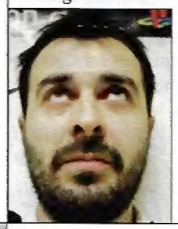
U sve sam vjerovao, ali da će Talijani kao jedna od najvećih nogometnih nacija povući iz prodaje Pannini albume i sličice nogometaša prije završetka prvenstva nisam, da me ubiješ. Jadnim Talijanima poručujem da imam dupliće, pa tko se hoće mijenjati...

26.06., SRIJEDA

Ovaj brazilski trio R i Ronaldinhov gol Seamanu naprosto tjeraju da se napravi jedna momčad od igrača na R. Moja jedanaestorka: Sebastiano Rossi, Rijkaard (ma kad ga volim), Repka, Radebe (eventualno Roque Junior, ali tu je tumačenje prezimena slobodno), u vezi Redondo, Ramelow, Rommedahl, Recoba i Rivaldo, špica je rezervirana za Ronalda i Ronaldinha. Ima li mjesta za Raula?

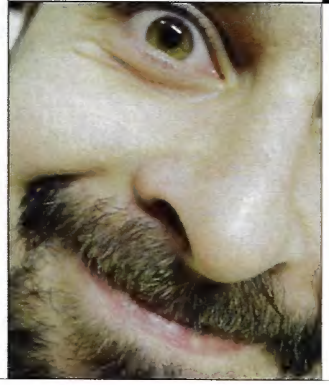
30.06., NEDJELJA

A kako da ne spomenem biser najdraže nećakinje?
- Uja, sad kad krećem u srednju treba mi mobitel, jako sam skromna, onaj Siemens M35, eto, ništa superluksuzno. Samo nemoj da mama čuje.
- Ali Una, mila, pa srednja ti je udaljena na pišomet od osnovne, u čemu je sad razlika?!
Očito sam preglup pa ne kužim razliku. I nemam protuargument.

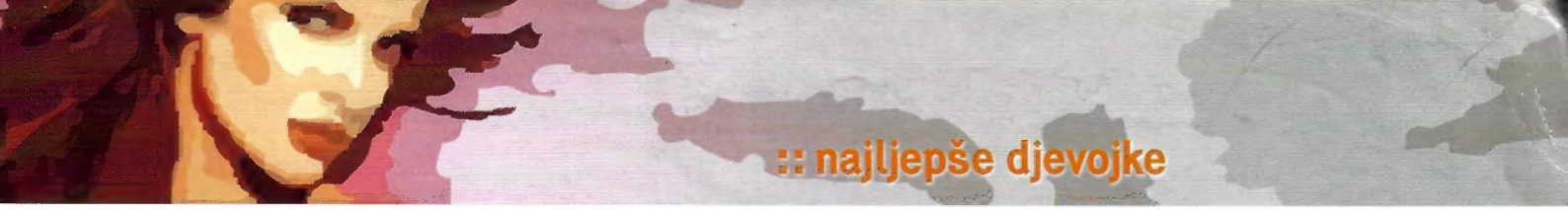


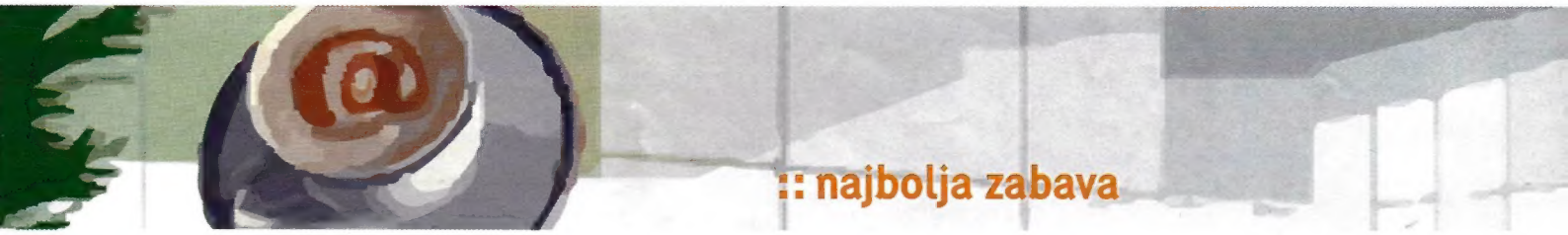
01.07., PONEDJELJAK

Našao sam protuargument!



- Dobro, tko će tebi plaćati račune za mobitel?! Vaša generacija ionako troši džeparac samo na drogu...
- Pa malo ti, malo baka.
- A otkud baki lova?!
- Pa od tebe, mili, hahaha...
Tako mi i treba.
Želim vam najljepše ljeto do sada, samo malo manje ljepše od onog idućeg.





iskoninternet®
prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga
besplatni info telefon: **0800-1000**
http://www.iskon.hr

HELIKOP

Osjeti snagu vrhunske tehnologije!!!

SONY KV-32LS60

Sony / CMD-J70

Ericsson / T65

SONY PlayStation II

Originalne igrice za PS2

50,00 kn

SONY CCD-TRV208

SONY CMT-CP300

OVLAŠTENI DISTRIBUTER SONY

Masarykova 18, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 4876 053, 4876 054, 4876 055

Martićeva 71, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 455 19 66, 455 19 77

BROK
Rijeka, tel/fax: 051/ 675 548

Wonder - Trade
Split, tel/fax: 021/ 347 987,
362 811,543 227
Zadar, tel: 023/ 300 600

Diners Club International
bezkamatni kredit na 6 rata
krediti na 12 rata

- čekovi na 6 rata

EUROCARD MasterCard krediti do 24

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome potrošački kred
do 24 rate uz
gotovinski pop